01/2003
Z PODWÓJNYM DVD: 8,5 GB =12 CD
Indeks 375942 19,90 zł (w tym 7% VAT)
GameStar DVD

Cały świat gier na PC

GameStar

www.gamestar.pl

DVD 8,5 GB

Ś.W.I.N.I.A • Smash Up Derby

Tylko u nas: „Diabeł w kamieniu"– pierwszy polski dodatek do gry Neverwinter Nights

Splinter Cell

+TOP-DEMO
5 godzin wspaniałej zabawy

Już graliśmy: To policzek dla Metal Geara ★ Mrożące krew w żyłach zadania szpiegowskie ★ Poradnik do gry

Unreal 2

Megatest Powrót legendarnej strzelaniny FPP ★ Olśniewające efekty graficzne, banalny scenariusz

Tropico 2

Tylko u nas Phil Steinmeyer zdradza tajemnice nadchodzącego hitu: Piraci, sława i piękne kurtyzany

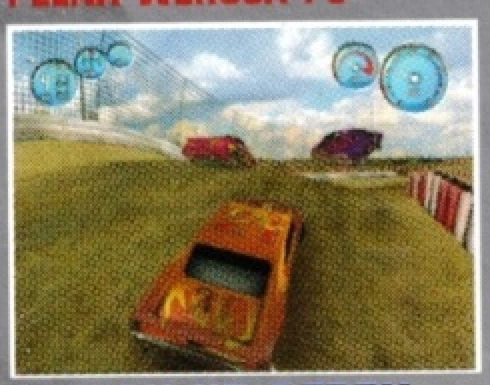
PODWÓJNE DVD =12 CD

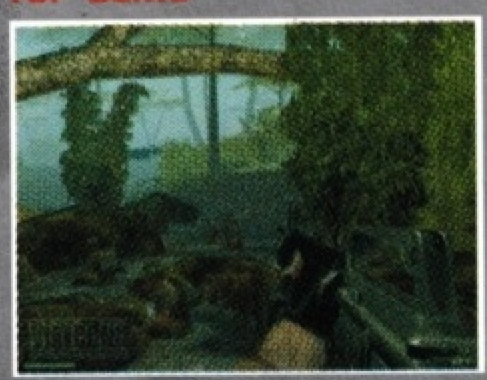
SOLO-DEMO

BLACK HAWK DOWN

DODATEK DO GRY

DIABEŁ W KAMIENIU

PEŁNA WERSJA PL

SMASH UP DERBY

TOP-DEMO

VIETCONG

TOP-DEMO

ENCLAVE

PEŁNA WERSJA

Ś.W.I.N.I.A.

WARCRAFT III: 10 MAP • FLASHPOINT: 2 NOWE KAMPANIE

ISSN 1730-4288

ZAPOWIEDZI: Doom III, Deus Ex 2, Freelancer, Frozen Throne, Black Hawk Down ★ TESTY: Project I.G.I. 2, Master of Orion 3, Sim City 4

Casanova
Zostań legendarnym bohaterem!
Flirtuj z pięknymi kobietami, pojedynkuj się na szpady
i uratuj XVIII-wieczną Wenecję przed politycznym chaosem
W sprzedaży od kwietnia
arxel tribe
wanadoo
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI
© 2001, 2002 THE ARXEL GUILD/Wanadoo Edition - wszelkie prawa zas

NOWA GRA STRATEGICZNA Z SERII EUROPA UNIVERSALIS JUŻ W SPRZEDAŻY!

II WOJNA ŚWIATOWA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

Poznaj najnowsze dzieło twórców słynnych gier strategicznych Europa Universalis I i II! Gra II Wojna Światowa (na świecie znana pod tytułem Hearts of Iron) pozwoli Ci wcielić się w przywódcę dowolnego państwa na świecie. Dzięki niej będziesz mógł zmienić bieg historii. To czy II Wojna Światowa wybuchnie i jak się potoczy, będzie zależało wyłącznie od Ciebie. Wiernie odwzorowane realia geopolityczne pozwolą Ci poczuć się jak prawdziwy uczestnik wydarzeń z tamtego okresu!

- Gra obejmuje lata 1936-1948 - jeden z najbardziej burzliwych okresów w dziejach ziemi
- Zaawansowana symulacja systemów politycznych oraz skutków ich funkcjonowania
- Rozbudowany system wynalazków
- Historyczni przywódcy i generałowie
- Złożony system militarny
- Zoptymalizowany tryb dla wielu graczy
- Edytor scenariuszy
- Wyjątkowa polska wersja językowa zawiera możliwość wyboru gry na mapie polsko lub anglojęzycznej
- Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół CD Projekt

W DRUGIEJ POŁOWIE ROKU KOLEJNA GRA STRATEGICZNA Z SERII EUROPA UNIVERSALIS:

MROCZNE WIEKI +

Gra twórców Europa Universalis I i II oraz II Wojna Światowa. Tym razem przeniesiesz się do czasów mrocznego średniowiecza. Twoim głównym zadaniem będzie nie podbój prowincji, a zdobycie jak największego prestiżu i autorytetu swojej dynastii. Będziesz to mógł osiągnąć na wiele sposobów: zawierając sojusze militarno-ekonomiczne, kierując gospodarką i polityką wewnętrzną, jak również wymuszając szacunek sąsiadów siłą. Po zakończeniu gry możesz przenieść zapisy z Mrocznych Wieków gry do Europa Universalis 2 i dalej kierować losami swojej dynastii!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

paradox entertainment

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

www.cdprojekt.info TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com.pl

© 2002 Paradox Entertainment AB. Wszystkie prawa zastrzeżone. Hearts of Iron oraz Crusader Kings jest zarejestrowanym znakiem handlowym Paradox Entertainment AB. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

GameStart!

Masz przed sobą pierwszy numer **GameStara**. Oto nowy polski magazyn poświęcony grom na komputery PC. Wierzymy, że nasze pismo będzie całkowicie różne od tych, które do tej pory zaistniały na rynku. Nowoczesne, eleganckie i trafiające idealnie w potrzeby wymagających graczy. U nas znajdziesz zapowiedzi nadchodzących tytułów, rzetelne testy najnowszych gier i poradniki pomagające przebrnąć przez zawiłą rozgrywkę. W **GameStarze** nie uświadczysz smutów. Nie chcemy nudzić, nie chcemy przekonywać ani nauczać. Chcemy być przydatni.

Jesteśmy graczami, którzy tworzą pismo dla innych graczy. Nasz cel można zawrzeć w dwóch słowach: informujemy i komentujemy. Zachwycamy się wspaniałymi produkcjami i zachęcamy do grania w dobre, dopracowane gry. Ostrzegamy przed słabymi tytułami i oszustwami. Jesteśmy niezależni. Nikt z producentów i wydawców gier nie narzuci nam swojej opinii. Nie wierzymy reklamom, nie ufamy zapewnieniom i oficjalnym informacjom, sprawdzamy i testujemy dokładnie każdą z opisywanych gier.

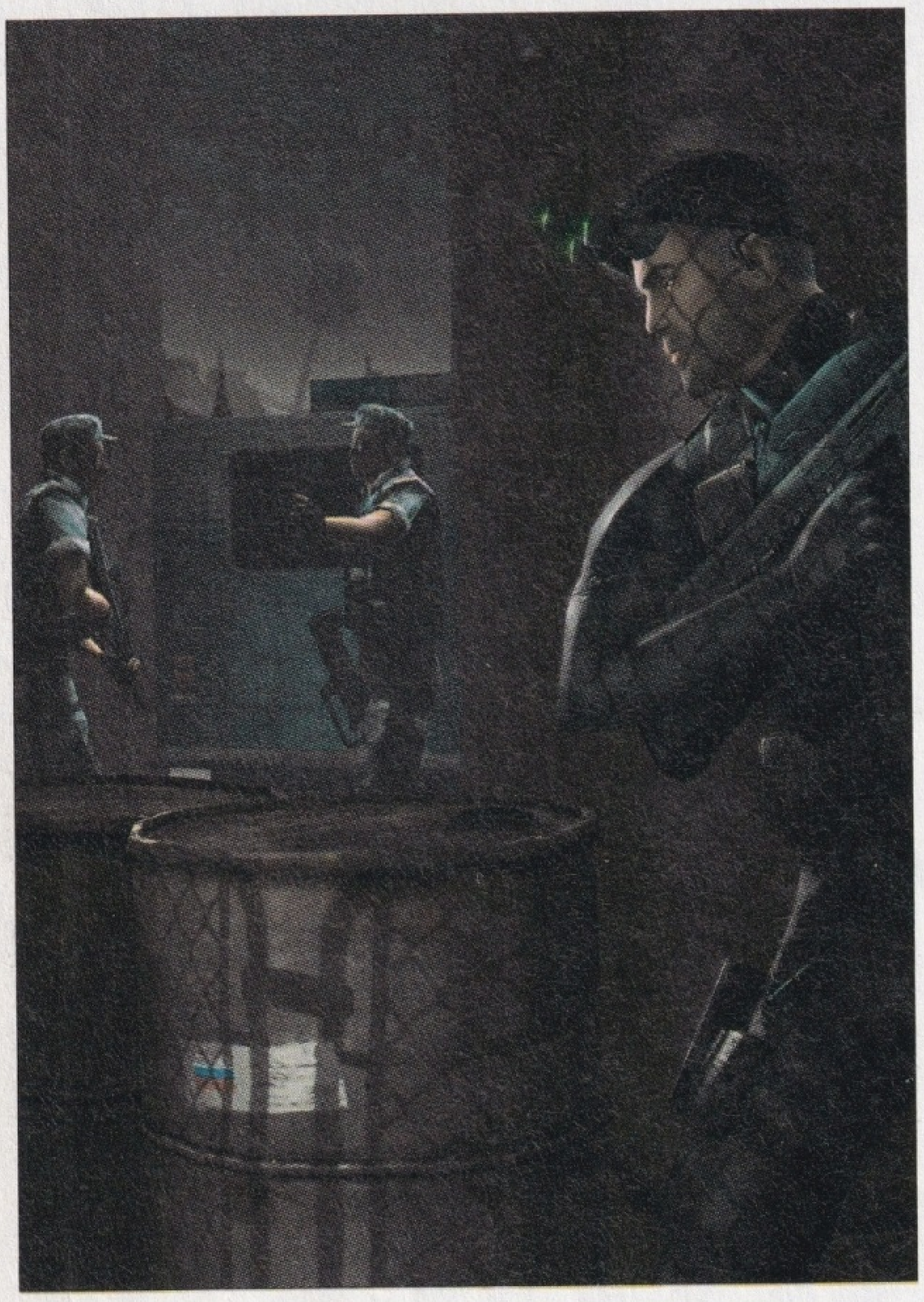
Jeśli lubisz grać, jeśli całymi nocami nie zdejmujesz bolących palców z myszy i klawiatury – czytaj nas. Dostosujemy się do twoich potrzeb i oczekiwań, zaspokoimy ciekawość i pokażemy drogę we mgle.

Ten magazyn jest dla ciebie. Możesz brać udział w jego tworzeniu. Czekamy na twoje listy wysyłane pod adresem: **gamestar@idg.com.pl** oraz pod zwykłym adresem redakcji.

Życzymy miłej lektury!
Zespół GameStara

Nazywa się Sam Fisher.
Rząd USA zaprzecza jego istnieniu.
Tom Clancy's
SPLINTER CELL™
PL
TEKSTOWA WERSJA POLSKA
Zamów już dziś w sklepie internetowym www.mig.pl
Patronat medialny http://www.splintercell.gry.wp.pl
Jeśli chcesz wiedzieć więcej wejdź na stronę: www.splintercell-thegame.com
Ubi Soft
www.ubisoft.com
© 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment.
All other trademarks are the property of their respective owners. XBox and the XBox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.

01 2003



Nowości

Wieści

Wejdź do Matriksa 8
Jedi Knight 3 w 2004 roku 8
Będzie Gothic III 8
ISS poległ na PC 9
Epic zakłada nowe studio 9
Trójwymiarowi Settlersi 9
Greyhawk - powrót do źródeł RPG 9
Condition Zero przejęty! 10
Nadciągają jeźdźcy Apokalipsy 10
Wybuchowa mieszanka w Lionheart 10
Nowe cienie w Black & White 11
Driver 3 będzie na PC 11
Świnie wracają do cywila 11

Nowości

Z kraju

The Roots 12
Mortyr 2 12
Gorky Zero 12
Rozmowa z Rafałem A. Ziemkiewiczem 12

Zapowiedzi

Doom III 14
Deus Ex 2 18
Tron 2.0 21
Tropico 2: Zatoka piratów 22
WarCraft III: Frozen Throne 28
Freelancer 30
Polanie II 33
Black Hawk Down 36
Atak ze wschodu 40
Polskie premiery 43

Temat numeru

Splinter Cell

Pecetowi gracze miłośnikom konsol zazdrościli zawsze ich Solid Snake'a. Zamach na **Metal Gear Solid** nie powiódł się do końca, ale i tak dostaliśmy do rąk kapitalną grę. Prezentujemy wszystkie jej możliwości, a dodatkowo w dziale Kody i Triki zamieszczamy pierwszą część poradnika.

44 Unreal 2
14 Doom III
76 Master of Orion III

Testy

Akcja .45

Temat numeru: Splinter Cell

Megatest .46
Zalety wersji na peceta .48
Zdolności specjalne agenta .48
James Bond by pozazdrościł .49
Co potrafi Sam .49
Drome Racers .51

Temat numeru: Unreal 2

Mega test .52
Nowy stary silnik .55
Scenerie jak z horroru .55
Z papieru na ekran .57
Przegląd broni .58
Załoga Atlantis .59
Unreal 2 – rywale .60
Iron Storm .62
I.G.I. 2 .64
Medal of Honor: Spearhead .66
Hover Ace .67

Strategie .69

Sim City 4 .70
Robin Hood .74
Master of Orion III .76
II wojna światowa .79
WarCommander .82
Ski Park Manager .82

Sport .83

Total Immersion Racing .84

Tanie gry .87

Disciples II .88
Jekyll & Hyde .89
Panzer Elite .89
Hotel Giant .90

Testy

Atlantis II .91
Corsairs .91
Na stare PC .92
Tanie serie .94

Gry w kieszeni .95

Nokia N-Gage .96
EDoom .98
Boulder Dash .98
Synergenix Rally .98
Qsoccer .98

Kody i triki

Podpowiedzi

Grand Theft Auto III .107
Unreal 2 .108
Ś.W.I.N.I.A. .108
Neverwinter Nights .108
Robin Hood: Legenda Sherwood .108
Virtua Tennis .108

Poradniki

Splinter Cell .109
Master of Orion .112

Sprzęt

Ile wyciśniemy ze standardu .117
Grające szafy .124

Rubryki

Od redakcji .4
Tabelka ocen GameStara .44
Załoga GameStara .68
Na płycie CD/DVD .99
Tylko na DVD .104
GameStars: Feargus Urquhart .105
Prenumerata .114
W następnym GameStarze .130

Deus Ex 2

18 Kolejna dawka informacji i zupełnie nowe grafiki z gry. W obszernym materiale zdradzamy pierwsze szczegóły scenariusza nowego RPG i prezentujemy jego możliwości graficzne.

Doom III

14 Jaki będzie naprawdę? Z ciemności i cieni wydobyliśmy sekrety o nowym **Doomie**. Prezentujemy nieznane dotąd materiały i informacje prosto z ID Software.

Master of Orion III

76 Miłośnicy strategii powinni być ukontentowani. W naszym teście prezentujemy szczegóły gry, porównujemy ją ze sławnymi poprzedniczkami. W dalszej części tego numeru poradnik do gry.

REKLAMA

ARD Soft
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
gry, programy, nośniki, akcesoria komputerowe, materiały eksploatacyjne,
Tel./Fax (0-22) 863 79 56; 0 602 63 54 74
E-mail: ardsoft@ardsoft.com.pl http://www.ardsoft.com.pl
02-486 Warszawa ; Al.Jerozolimskie 200

Wieści

W następnym numerze GameStara sprawdzamy, czy Gothic 2 to godny następca jedynki.

Naszym zdaniem

GTA 3 Reality Show

Niedawno w Ameryce policja stanu Wisconsin zatrzymała 19-letniego chłopaka, który w krótkim czasie dopuścił się blisko 100 przestępstw, w tym kilku napadów i kradzieży aut. Przed sądem chłopak zeznał, że do wykroczeń zaispirowała go **GTA 3**, gra, w której rozboje są na porządku dziennym i stanowią najważniejszą część rozgrywki.

Przestępstwa, których sprawcą jest gracz komputerowy, media natychmiast nagłaśniają. Tego typu informacje wyławiają od razu ludzie straszący świat szkodliwością gier komputerowych. Oto – krzyczą wtedy z tryumfem – do czego prowadzi ta szatańska rozrywka! Nie mówią jednak, jak te odosobnione przypadki mają się do ogromu innych przestępstw. Łatwo zrzucić winę na grę, a tymczasem przyczyn zła trzeba szukać w człowieku, a nie na ekranie monitora. Przecież dziesiątki naszych rodzimych biznes(dres)menów, którzy o **GTA** nigdy nie słyszeli, może się pochwalić dużo wyższymi statystykami niż wspomniany wyżej amerykański amator gier. Skąd oni biorą inspiracje?

Piotr Nowakowski
Redaktor

Wejdź do Matriksa

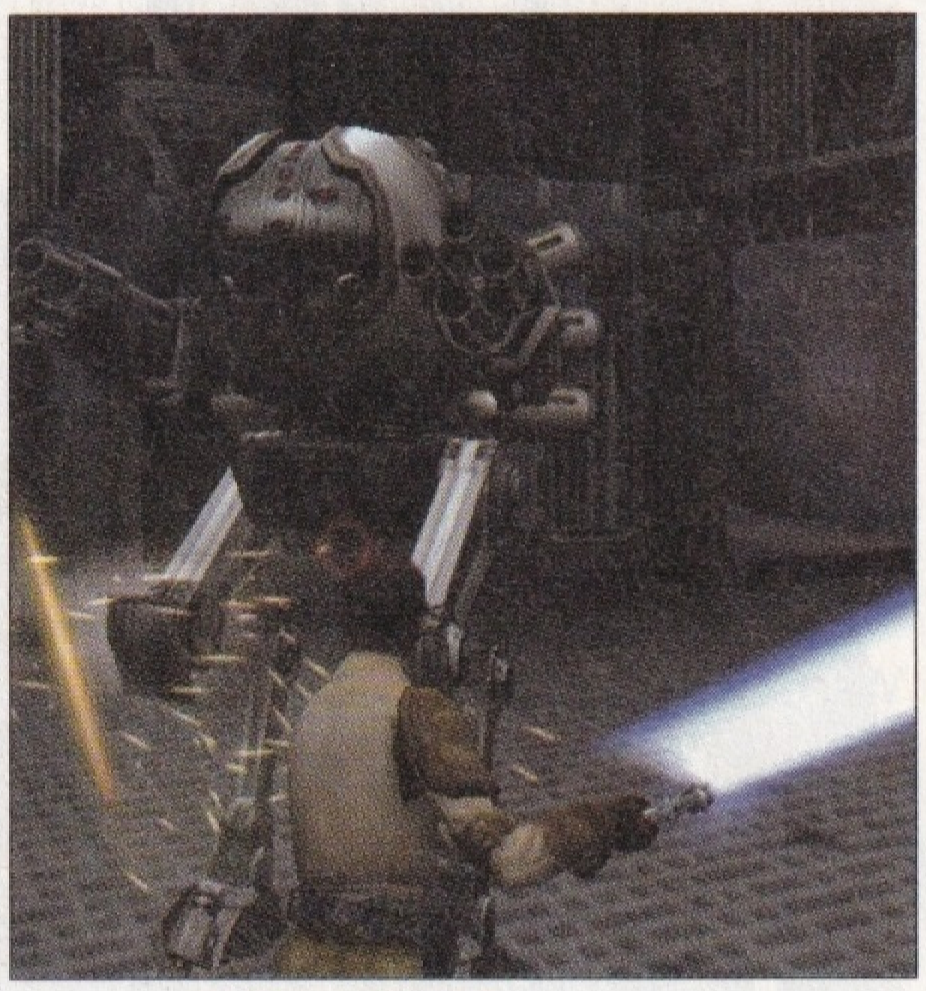
Shiny Entertainmet (**Messiah**, **Sacrifice**) ogłosiło, że gra **Enter the Matrix** trafi do sprzedaży 15 maja. Tego samego dnia na ekrany kin wejdzie także film *Matrix Reloaded*. Obie produkcje są ze sobą powiązane, bo gra ma stanowić integralną część opowieści prezentowanej w filmie. Tylko ten, kto zagra w **Matriksa**,odkryje nowe wątki opowieści i lepiej zrozumie świat matrycy. Historie opowiedziane w filmie i w grze toczą się w tym samym czasie, ale zupełnie niezależnie. Tak rewolucyjna integracja filmu i gry możliwa była dzięki pomocy braci Wachowskich – duchowych ojców i reżyserów filmu. Zaangażowali się w tworzenie gry i zadbali, aby utrzymywała klimat filmowej serii.

Enter the Matrix będzie grą akcji, w której wcielisz się w zwinną Niobe lub błyskotliwego Ghosta. Wyglądem i umiejętnościami wymienieni bohaterowie przypominają Trinity i Morfeusza. Będziesz skakał na gigantyczne odległości, biegał po ścianach i toczył efektowne walki. Zobaczysz także spowolnienia akcji – swoistą wizytówkę filmu. Twój bohater uzyska ponad 40 umiejętności, których użyje do przechytrzenia agentów Matriksa. Gra ukaże się jednocześnie w wersji na pecety, a także na trzy nowoczesne konsole: PS2, Xbox i GameCube.

Matrix będzie przede wszystkim grą akcji.

Jedi Knight 3 w 2004 roku

Activision podało, że miecze świetlne po raz kolejny zaszumią w roku 2004. Nie wiadomo jeszcze, czy wykonaniem gry zajmie się znowu zespół Raven Software (**Soldier of Fortune**) ani na jakim enginie powstanie ta produkcja. Pewne jest jedynie to, że głównym bohaterem znów zostanie Kyle Katarn. W obu poprzednich odsłonach zdolny rycerz Jedi dowiódł, że posiadł moc zapewniania grze sukcesu.



Kyle Katarn raz jeszcze powróci na ekrany komputerów.

Będzie Gothic III

W Polsce **Gothic II** jeszcze się nie ukazał, a twórcy z Piranha Bytes już zapowiadają kolejną część sagi. Informację przekazał nam jeden z projektantów – Mike Hoge.

Dodał przy tym, że **Gothic III** powstanie na zupełnie nowym, usprawnionym silniku graficznym, a polepszony system SI pozwoli tworzyć znacznie przebieglejszych bohaterów.

Fabuła gry to na razie tajemnica. Wiadomo jedynie, że twój heros wreszcie opuści wyspę Khorinis i zmierzy się z niebezpieczeństwami czyhającymi na kontynencie. Muzykę ma znów tworzyć grupa metalowa In Extremo.

Jednocześnie Mike Hoge zapewnił nas, że decyzja o kontynuacji sagi nie koliduje z pracami nad zapowiedzianym wcześniej dodatkiem do drugiej części **Gothica**.

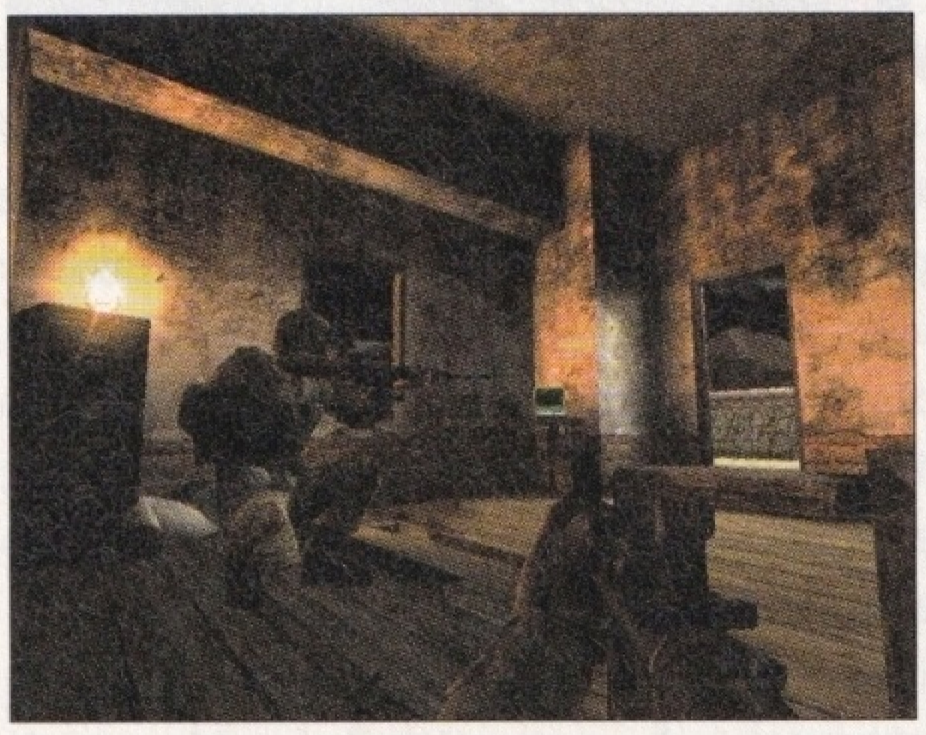
W trzeciej części gotyckiej sagi twój bohater opuści wyspę i pożegluje w kierunku kontynentu. Świat ma być ogromny.

ISS poległ na PC

Konsolowy **ISS Pro Evolution** to najlepsza piłkarska gra świata. Niestety, ukazała się ona na konsolę. **FIFA**, która króluje na pecetach, znacznie ustępuje temu rywalowi. Nic dziwnego więc, że po zapowiedzi przeniesienia **ISS** na pecety wielu fanów spodziewało się rewolucji na futbolowej scenie. Tymczasem docierają do nas wieści, że pecetowy **ISS** to totalna porażka. Gra jest już gotowa, ale twórcy wstydzą się pokazać ją światu. Ponoć podczas konwersji tytuł stracił swój urok i zgubił legendarną grywalność. Najwyraźniej i tym razem **FIFA** obroni puchar najlepszej gry pecetowej.

Epic zakłada nowe studio

Firma Epic – producent gry **Unreal 2** – założyła siostrzane studio o nazwie Scion.



America's Army zachęcała do wstępowania do armii USA.

Nowy oddział ma się usamodzielnić i skoncentrować na tworzeniu gier wykorzystujących silnik **Unreala**. Szefem nowego studia został profesor matematyki Michael Kapps.

Ma on spore doświadczenie w tworzeniu gier. Jest pomysłodawcą oryginalnej **America's Army** (gry będące de facto narzędziem rekrutacyjnym U.S. Army). Tytuły gier, nad którymi będzie pracował Scion, zostaną ogłoszone dopiero przy okazji targów E3. Do tego czasu w firmie panuje zmowa milczenia. To efekt pewności siebie czy brak pomysłów?

Trójwymiarowi Settlersi

Do opracowania piątej części **The Settlers** Blue Byte wykorzysta silnik Renderware. Ubi Soft, wydawca gry, pozyskał już licencję od Criterion Software. Silnik Renderware był dotychczas stosowany między innymi w **GTA 3**, **Tony Hawk's Pro Skater 3** czy **Zanzarah**. Blue Byte zapowiada wprowadzenie do programu wielu zmian i usprawnień. Engine Renderware

Na razie budynki wyglądają jak w poprzednich Settlersach.

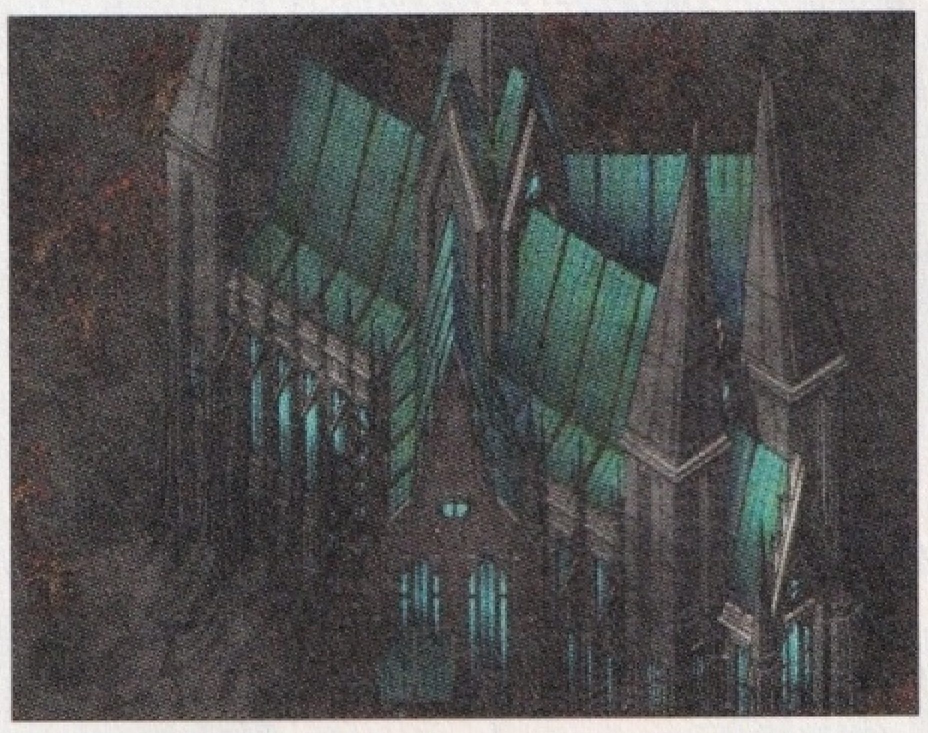
ma spore możliwości, ale pamiętamy, że gry na nim oparte sprawiały liczne problemy wielu kartom graficznym. Kluczem do sukcesu był dobór odpowiedniego sterownika.

GameStar ma nadzieję, że nowa odsłona settlersowego imperium będzie wolna od podobnych przykrych wpadek.

Greyhawk – powrót do źródeł RPG

Troika Games, autorzy **Arcanum**, pracuje obecnie nad grą RPG **Greyhawk: The Temple of Elemental Evil**. Akcja gry toczyć się będzie w najstarszym ze światów książkowego D&D. **Greyhawk** to klasyczna kraina fantasy, w której królują magia i miecz. Scenariusz przygody opiera się na oficjalnej kampanii stworzonej przez Gary'ego Gygaksa w 1985 roku. Jako nieustraszony bohater wyruszasz do niewielkiej wioski, żeby zniszczyć panoszące się w osadzie zło.

Gra toczyć się będzie według zasad najnowszej, trzeciej edycji D&D, a oryginalna przygoda powstała według reguł pierwszej wersji systemu. Autorzy zapew-



Grafika wygląda staroświecko, czyli tak jak w Arcanum.

niają jednak, że przeróbka nie sprawi im problemów. Czy pomysł sięgnięcia do korzeni RPG okaże się sukcesem? Zobaczymy już w czerwcu.

GameStar obawia się jednak, że to, co 20 lat temu było oryginalne, dziś okaże się sztampowe i nudne, a grafika będzie staroświecka.

Wieści

Zespół Ritual rozpoczął prace od zera. Obiecuje jednak lepszą grafikę

Condition Zero przejęty!

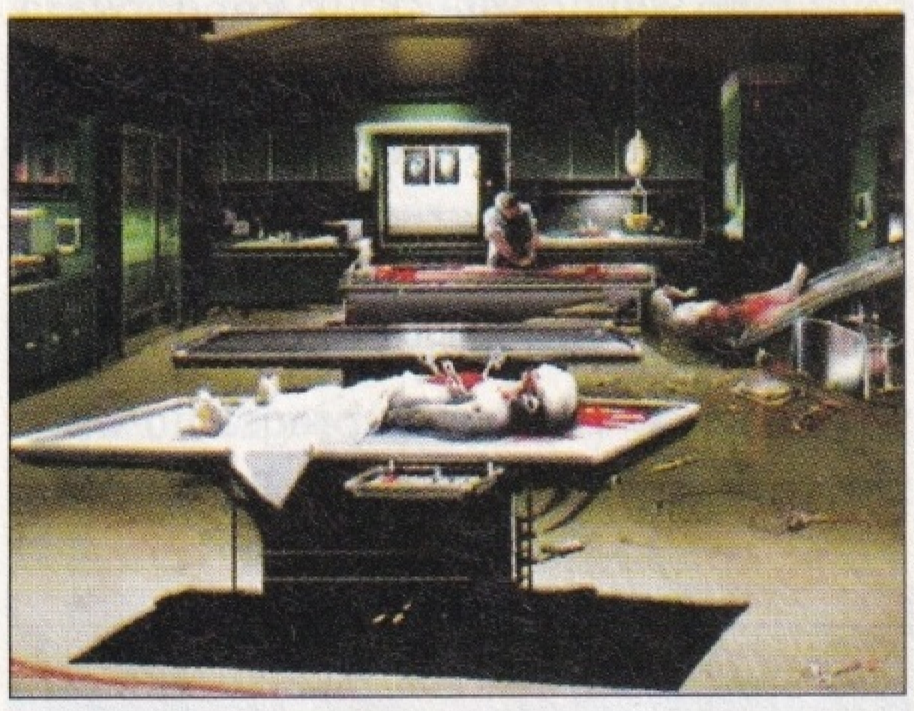
Od ponad roku zespół Gearbox pracował nad taktyczną strzelaniną **Counter-Strike: Condition Zero**. Tymczasem firma Valve nieoczekiwanie przekazała kontynuowanie projektu zespołowi Ritual, autorom takich gier, jak: **Heavy Metal F.A.K.K.2** czy **Star Trek: Elite Force 2**. Nowy team rozpoczyna pracę praktycznie od początku. Zmieniono nawet koncepcję gry. Zamiast szeregu misji symulujących rozgrywkę w trybie multiplayer, rozpoczniesz krucjatę przeciwko kolumbijskim kartelom narkotykowym. Czeka cię około 20 etapów opatrzonych serią trójwymiarowych przerywników filmowych.

Walcząc przeciwko narkotykowym bossom, będziesz uwalniał więźniów i wysadzał fabryki oraz magazyny. W ekwipunku ma się pojawić kilka oryginalnych drobiazgów, w tym miniperyskop, dzięki któremu niezauważony sprawdzisz, co dzieje się za rogiem.

Dla fanów sieciowej rozgrywki mamy wiadomość na pocieszenie. Już niedługo powinien się ukazać patch 1.6 do sieciowego **Counter-Strike'a**. Początkowo zapowiadano, że dostaniemy go dopiero po ukazaniu się **Condition Zero**, ale po obecnych zmianach premiera tego ostatniego odsunęła się w dalszą przyszłość. Dodatek 1.6 przyniesie dwa nowe stroje bojowe, zmieniony podgląd mapy, a także kuloodporne tarcze. Zmienią się również ekrany opcji – wyboru i konfigurowania serwera. Dodatek 1.6 ma także poprawić jakość grafiki wysłużonego engine'u Half-Life'a. Czeka go lifting i nowe efekty wybuchów.

Nadciągają jeźdźcy Apokalipsy

Zaraza, śmierć, głód i wojna to nie efekty reform kolejnych rządów, a twoi główni przeciwnicy w nadchodzącej wielkimi krokami strzelaninie FPP **The Four Horseman of the Apocalypse**. Wcielisz się w niej w upadłego anioła, który ma zatrzymać wysłanych przez szatana czterech jeźdźców zagłady.

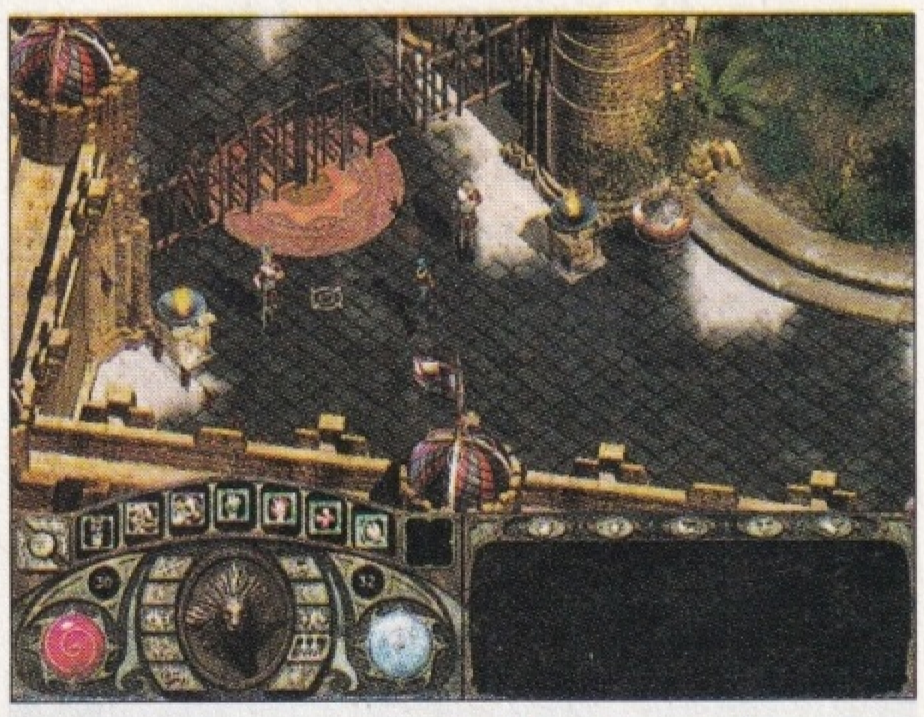


Bójcie się grzesznicy! Idzie po was anioł!

Dla wyrównania szans potrzebujesz jeszcze trzech wspólników. Będą nimi: młoda prostytutka, seryjny morderca oraz skorumpowany polityk. Zmierzysz się z hordami wysłanników szatana, których poczęstujesz zarówno tradycyjną bronią, jak i zaklęciami. W grze obejrzysz makabryczne sceny rozgrywające się w brudnych zakątkach ulic, szpitalnych korytarzach i zachlapanych krwią kostnicach. Gra przywodzi na myśl inną produkcję firmy 3DO – strzelaninę **Requiem: The Avenging Angel**, która ukazała się w roku 1999. Był to brutalny shooter FPP, w którym również wcielałeś się w upadłego anioła i wykorzystując broń oraz boskie moce, rozprawiałeś się z grzesznikami.

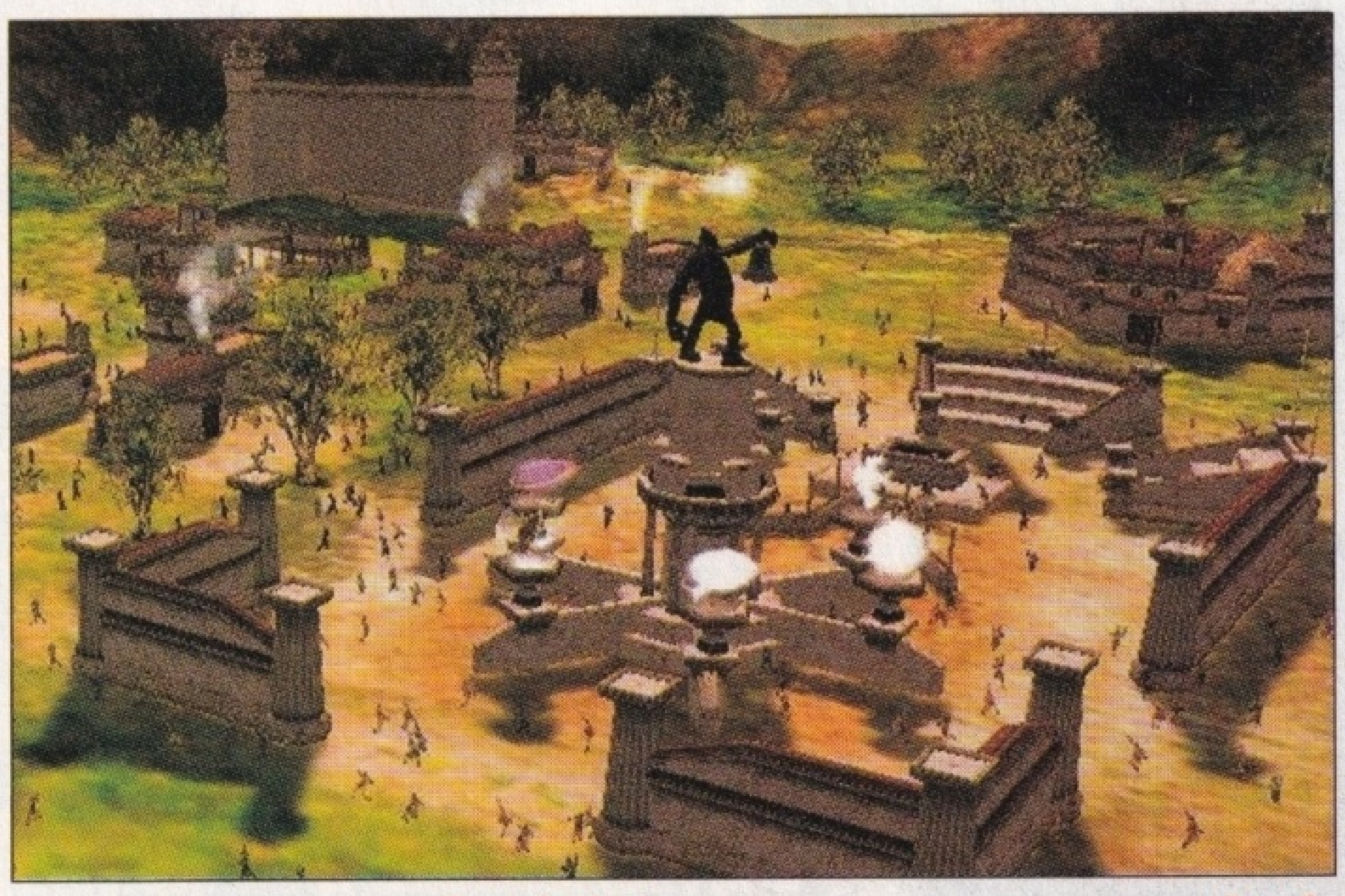
Wybuchowa mieszanka w Lionheart

Kolejna gra RPG renomowanej grupy Black Isle będzie się toczyć w Europie czasów Renesansu, a właściwie w jej alternatywnej wizji, w której istnieje magia i smoki. Zabawę rozpoczniesz w lochach Barcelony, prześladowany przez Świętą Inkwizycję.



Na razie grafika nie przypomina XVI-wiecznej Europy.

Graficznie **Lionheart** wygląda niezbyt imponująco – przypomina dwuwymiarowy świat z serii **Baldur's Gate**. Z kolei mechanika gry wydaje się wzorowana na **Fallouci**e. Sterujesz pojedynczym bohaterem, który w trakcie przygód gromadzi kompanów zależnie od wielkości współczynnika określającego charyzmę. Towarzysze zachowują niezależność, a twój wpływ na nich ogranicza się do wydawania ogólnych poleceń typu „atakuj" lub „uciekaj". W grze ma się pojawić wiele ciekawych umiejętności, cech specjalnych i ułomności. Na przykład agorafobia sprawi, że bohater w walce na otwartym terenie otrzyma negatywne modyfikatory. Według zapowiedzi, **Lionheart** ukaże się w pierwszych dniach lata.



Po wprowadzonych zmianach Black & White zaczyna przypominać strategię w stylu Age of Mythology.

Nowe odcienie Black & White

Dla jednych pierwsza część gry była dziełem sztuki, inni uznali ją za największe rozczarowanie roku, wytykając autorom wiele błędów. Peter Molyneux uważnie przysłuchiwał się uwagom i wiele z nich uwzględnił, tworząc kolejną część gry. W **Black & White 2** rozdział między dobrem a złem ma być znaczenie wyraźniejszy. Bogowie będą działać odważniej i z większą fantazją. W buszu pojawią się niebezpieczne dzikie zwierzęta, więc władcy kochający pokój otoczą swe osady masywnymi murami. Nadal będziesz szkolić chowańca, ale armie wyznawców nabiorą większego znaczenia militarnego. Wzorem historycznego **Populousa**, wyślesz setki poddanych do szturmu na wrogą osadę.

Poprawi się także grafika. Chowańce odcisną ślady na barwnym kobiercu dzikiej roślinności, a budowle wznoszone przez Japończyków, Azteków i Wikingów będą się od siebie różnić. Premierę gry zapowiedziano na koniec tego roku.

Driver 3 będzie na PC

Po **GTA 3** i **Mafii** na horyzoncie pojawia się kolejna gra akcji, w której pracujesz dla przestępców, pędząc ulicami skradzionym autem. Tym razem jednak prawo jest po twojej stronie. Jako policyjny tajniak wstępujesz w mafijne szeregi i starasz się zdemaskować przestępczą organizację. Przypomina to pierwszą część gry (**Driver 2** ukazał się tylko na Playstation). Tym razem jednak w każdej chwili będziesz mógł wysiąść z samochodu i pożyczyć sobie bez wiedzy właściciela dowolnie wybrany pojazd.

Na przykład krążownik szos z lat siedemdziesiątych, eleganckie auto wyścigowe, a nawet potężny samochód ciężarowy. Nie będą to prawdziwe modele, choć z pewnością bardzo podobne. Akcja gry ma się toczyć m.in. na ulicach Miami i Stambułu.

Świnie wracają do cywila

Węgierska grupa Stormregion ogłosiła, że pracuje nad grą RTS zatytułowaną **Panzers**. Pierwszy tytuł tego zespołu – strategię **S.W.I.N.I.A.** – znajdziesz na CD dołączonym do tego numeru GameStara. **Panzers** ma prezentować znacznie poważniejsze podejście do tematu drugiej wojny światowej. Zostaniesz dowódcą armii rosyjskiej, niemieckiej lub alianckiej.

Kluczową rolę odegrają w grze jednostki pancerne, których będzie blisko 100 rodzajów. Twoi podkomendni będą się szkolić i zdobywać wprawę w walce. Najlepszych zabierzesz do kolejnych etapów kampanii. Premierę gry zapowiedziano na jesień tego roku. Już niedługo zaprezentujemy pierwsze grafiki. DEL

Z kraju

Pierwszy Mortyr opowiadał historię młodego oficera niemieckiego, który udał się w przeszłość.

The Roots

Autorzy jedynej na razie polskiej gry on-line **Mimesis** przygotowują zupełnie nową grę. **Mowa o The Roots**, która będzie klasyczną komputerową grą fabularną z kampanią dla jednego gracza. „Gra będzie się wyróżniała również mnogością i zróżnicowaniem światów oraz konwencją fantasy, która wielokrotnie nawiązuje i wręcz zaskakuje gracza elementami niewystępującymi dotychczas w RPG-ach" – twierdzą. My przyznajemy szczerze, że na razie nie rozumiemy, kto i do czego nawiązuje. Nie jest także jasne, jak będzie wyglądała mechanika rozgrywki ani czy postać będzie się rozwijać wraz ze zdobywaniem kolejnych poziomów doświadczenia, czy dostawać punkty na zakup umiejętności. „Graczy ma przyciągnąć zaplanowany przez nas ciekawy system rozwoju postaci oparty na levelu postaci i skilli oraz czarów, a także wciągająca fabuła, rozwijająca się w wielką epicką opowieść", zapewniają twórcy. Ciekawostką będzie natomiast system walki rozgrywanej w turach, podobnie jak serii **Final Fantasy**. Więcej informacji już wkrótce.

Mortyr 2

Studio Mirage rozpoczęło prace nad kontynuacją przeboju sprzed lat. Na razie wysiłki twórców koncentrują się na ukończeniu demo developerskiego. Wiadomo, że kolejny **Mortyr** będzie tworzony na nowym silniku graficznym. Główny programista jedynki i autor oryginalnego engine'u założył własne studio i przygotowuje grę **Wiedźmin**.

Gorky Zero

O kontynuacji jednej z najlepszych polskich gier taktycznych, **Gorky'ego 17**, mówiło się od dawna. Poniżej rozmawiamy z Rafałem A. Ziemkiewiczem, autorem scenariusza nowego **Gorky'ego**. MJ KOM DEL

Rozmowa z Rafałem A. Ziemkiewiczem

Rafał A. Ziemkiewicz jest znanym pisarzem i publicystą, a jego powieści science-fiction cieszą się uznaniem czytelników.

GameStar: Wiemy, że zaproponowano ci napisanie scenariusza do gry z cyklu Gorky 17. Czy podobała ci się poprzednia część?

Rafał A. Ziemkiewicz: Trudno mi odpowiedzieć na to pytanie – zagrałem w nią już po podjęciu decyzji o współpracy nad Gorky Zero, a w takiej sytuacji odbiera się dzieło zupełnie inaczej. Nie przypominam sobie niczego, co by mi tam przeszkadzało.

GameStar: Czy możesz zdradzić nam szczegóły scenariusza?

Rafał A. Ziemkiewicz: Robimy prequel poprzedniej gry, punktem wyjścia jest autentyczna historia sekty Białe bractwo, która parę lat temu pojawiła się na Ukrainie. Jej założyciel poddawał młodych adeptów tak skutecznemu praniu mózgów, że lekarze nie byli już w stanie przywrócić im osobowości. Guru tej sekty, co wyszło potem na jaw, był wcześniej pracownikiem tajnego sowieckiego laboratorium, pracującego nad „zombizacją", czyli przejmowaniem nad ludźmi kontroli. O badaniach takich Zachód dowiedział się parę lat później nieco więcej dzięki rewelacjom paru przewerbowanych naukowców. Tyle faktów, na których zbuduję fabułę metodą Forsytha. Zaniepokojeni sektą Amerykanie namierzają laboratorium, a ponieważ prace w nim okazują się praktycznie zakończone, uznają, że nie ma czasu na przekonywanie jakichś Rad Bezpieczeństwa. Najlepszym sposobem jest wysłanie człowieka, który przeniknie do bazy i zniszczy ją przy użyciu min. Nie muszę dodawać, że jest nim C. J. Sullivan, bohater pierwszej gry. Zabawa zaczyna się po sforsowaniu zewnętrznych zabezpieczeń, bo to, co Sullivan odkryje, sprawi, że będzie musiał, hm... nieco zmodyfikować plany. Ale dalszych wydarzeń nie zdradzę.

GameStar: Czy sądzisz, że gry zyskają kiedyś taki wpływ, jak telewizja i film?

Rafał A. Ziemkiewicz: Tak. A raczej staną się po trosze i filmami, i telewizją. Zresztą opisywałem taką sytuację w mojej powieści *Walc stulecia*, którą Nowa wydała w 1998 roku. Bohater książki jest właśnie kreatorem takich rozbudowanych gier. Wystarczy czytać popularnonaukowe rubryki w czasopismach i prasie codziennej, żeby zauważyć, że bezpośrednie podłączenie człowieka do komputera generującego impulsy odbierane przez nasze nerwy jest już w zasięgu ręki. A kiedy taka technologia powstanie, na pewno jej zastosowanie nie będzie się ograniczać do medycyny. Trafi do branży rozrywkowej, bo tam jest do zarobienia największa kasa. Jako autor SF jestem teraz zresztą krok dalej, bo interesuje mnie moment, kiedy takie gry wkroczą w fazę „reality shows", to znaczy staną się sposobem przeżywania cudzych autentycznych przeżyć.

GameStar: Co poradziłbyś ludziom, którzy chcą tworzyć gry komputerowe?

Rafał A. Ziemkiewicz: Zasady pracy wydają się podobne, jak przy pisaniu scenariusza filmowego, tylko jest więcej ograniczeń. W przeciwieństwie do powieści, fabuły scenariusza gry się nie wymyśla, tylko konstruuje. Najpierw trzeba wymyślić punkt dojścia, potem ustawić po drodze tyle punktów kulminacyjnych, ile ma być misji i każdą z nich rozpisać tak, żeby miała swoją dramaturgię. To ćwiczenie techniki, po którym inaczej podchodzi się do fabuły opowiadania i powieści.

GameStar: Dziękujemy za rozmowę.

HURTOWNIA

Najwieksza hurtownia oprogramowania
Zaopatrujemy cafejki internetowe, ksiegranie,gralnie, sklepy komputerowe
Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLAY.COM.PL

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania.
Zajmujemy się sprzedażą detaliczną gier i programów. Mamy najatrakcyjniejszą oferte na rynku. Nasza reklama zawsze w K. Świat GRY str. 7, ACTION PLUS srt.7 i CD ACTION

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł
(Termin dostarczenia 3-5 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 20zł
Dostawa w Warszawie express - 25zł
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko

110% GWARANCJI NAJNIŻSZYCH CEN

INTERNET

www.PLAY.com.pl

www.play.com.pl

- Kupuj Najtaniej !
- Pełen Asortyment
- Promocje!

PROMOCJE

1 OFFROAD (PL) GRATIS*
2 OIL TYCOON (PL) GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS *

Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia !

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ!
Promocja nr 1-3 dotyczy każdego zamówienia- Wybierz jedną z dwóch gier gratis lub plakat i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Jeśli nie wskażesz nam wybranej promocji, zostanie przypisana Ci losowo. Promocja nr 4 dotyczy zamówień powyżej 200zł -wybierz pokrowiec na 24CD lub darmową przesyłkę. Gry z promocji 1 i 2 mogą być pełnymi wersjami gazetowymi. *-do wyczerpania zapasów, potem inna promocja.

ZAMOWIENIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32
TEL. 0 (prefix) 22 833 39 56
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP
WARSZAWA 01-652
ul.Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ - zamów SMS-em
wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - zadzwonimy i odmówimy.

RAYMAN M 27zł PL

DUKE NUKEM 3D
Koszulka GRATIS !
36zł PL

PROJEKTANT WNĘTRZ 3D
Zaprojektuj swój pokój kuchnie łazienkę lub całe mieszkanie i wydrukuj. Trójwymiarowy widok kamery z wewnątrz pomieszczenia lub widok kamery znad pomieszczenia . Wybierz trójwymiarowe obiekty do wstawienia w Twoje pomieszczenie: okna drzwi biurka ...
19zł

MITDOWN MADNESS 32zł

NIEMIECKI ETEACHER 4.0 19zł PL

ANGIELSKI ETEACHER 4.0
ETEACHER 4.0 zawiera: ponad 200 różnorodnych ćwiczeń obrazkowych i tekstowych rozwijających i utrwalających słownictwo, gramatykę, pisownię i stylistykę.
16 bitowy dzwięk
PL 19zł

NOWOŚCI

DEVASTATION ~~98zł~~ 85zł
PREMIERA 5 MARCA

ROBIN HOOD ~~29zł~~ 27zł PL

SIMCITY 4 ~~135zł~~ 118zł PL
PREMIERA 28 LUTEGO

EUROPA UNIVERSALIS II WOJNA ŚWIATOWA ~~98zł~~ 85zł

IGI 2 ~~99zł~~ 85zł

GOTHIC 2 85zł PL
PREMIERA 12 MARCA

NEOCRON ~~129zł~~ 85zł

CHAMPIONSHIP MENAGER 4 ~~139zł~~ 118zł

BATTLEFIELD ROAD TO ROME ~~79zł~~ 67zł

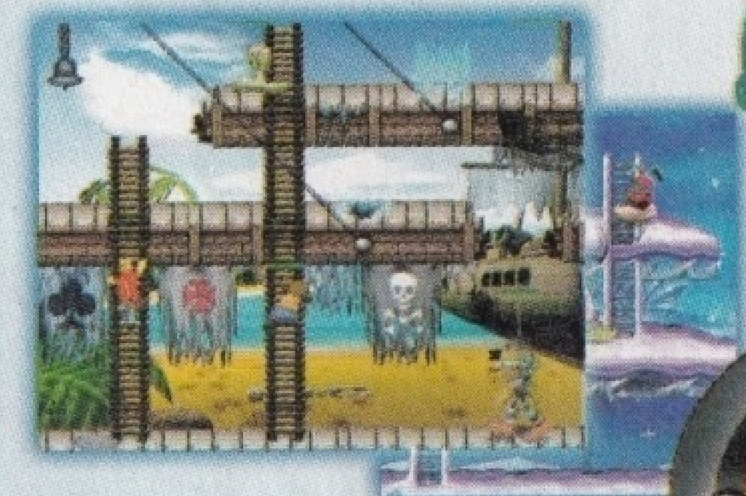
40 rodzajów postaci

150 poziomów w 10 światach

9,90 ZŁ

Billy 2

Gra platformowa przeznaczona dla dzieci, ale może dać dużo radości również starszym graczom. Kierując Billym musisz wykazać się nie tylko zręcznością ale i sprytem.



40 rodzajów przedmiotów

MAXKIDS 1/2003
Zamów teraz !
Szukaj też w kioskach.

NAJCIEKAWSZE GRY NA PC

…AME MAKER (PL)	62 zł
…CE VENTURA (PL)	45 zł
…AS I PIRAT BARNABA 2 (PL)	45 zł
AFRICAN SAFARI (PL)	19 zł
AGE OF MYTHOLOGY	159 zł
AGE OF WONDERS 2 (PL)	62 zł
AIRLINE TYCOON EVO. (PL)	67 zł
AIRPORT	44 zł
ALENvsPRED. PRIMAL HUNT	44 zł
ALICE	44 zł
…LIEN NATIONS (PL)	19 zł
…LIEN NATIONS 2+1(PL) PODKŁ.	45 zł
…LIEN VS PREDATOR 1	44 zł
…LIEN VS PREDATOR 2	84 zł
…NNO 1503 (PL) 3.2003 ⧗	118 zł
…NOTHER WAR CD (PL)	84 zł
…NTZ EXTREME RACING ★	85 zł
ARCANUM 5CD (PL)	84 zł
ASY PRZESTWORZY (PL)	19 zł
ATLANTIS 1 (PL)	27 zł
ATLANTIS 2 (PL)	19 zł
ATLANTIS 3 (PL)	67 zł
BALDURS GATE 1 (PL)	24 zł
BALDURS GATE SAGA 12CD (PL)	85 zł
BALDURS.G. 2+THRON BHALL (PL)	54 zł
BATTLE ISLE 4 (PL)OEM ▼	10 zł
BATTLE REALMS (PL)	44 zł
BATTLEFIELD 1942	109 zł
BATTLEFIELD 1942 R.R.- MISJE	67 zł
BEACH LIFE (PL)	109 zł
BIG SCALE RACING (PL)	44 zł
BLACK & WHITE (PL)	67 zł
BOB BUDOWNICZY -DAMY R.?	44 zł
BRYDŻ 3000 (PL)	67 zł
C&C RENEGADE	109 zł
CAPITALISM 2 (PL)	45 zł
CELTIC KINGS (PL) 20.02.2003	85 zł
CEZARZ (PL) ★	109 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 3+LIGA PL	27 zł
CHAMPIONSHIP MENAGER 4	118 zł
CHESSMAS.9000 3-2003 ⧗	110 zł
CIVILIZACJA 3 (PL)	85 zł
CLOSE COMBAT 5 ▼	32 zł
CODENAME OUTBREAK (PL)	10 zł

COLIN M. RALLY 3 (PL) 20.04.03 ⧗	85 zł
COLIN McRAE RALLY (PL)	19 zł
COLIN McRAE RALLY 2 (PL)	45 zł
COLOBOT (PL)	15 zł
COMBAT FLIGHT SIMULATOR ▼	32 zł
COMBAT MISSION (PL)	68 zł
COMMANCHE 3	36 zł
COMMANCHE 4	84 zł
COMMAND&CON. GENERALS ⧗	118 zł
COMMANDOS 2	67 zł
COMMANDOS B. ENEMY L.	27 zł
CONFLICT DES. STORM (PL)	84 zł
CORSAIRS (PL)	19 zł
CRAZY TAXI	84 zł
CRIMSON SKIES ▼	32 zł
CULTURES 2 (PL)	27 zł
CZERWONY KAPTUREK (PL)	19 zł
DARKENED SKYE (PL)	19 zł
DELTA F. BLACK HAWK	85 zł
DELTA FORCE	27 zł
DELTA FORCE 2	27 zł
DELTA FORCE LAND WARRIOR	67 zł
DESTROYER COMMAND (PL)	84 zł
DESTRUCTION DERBY 2 (PL)	19 zł
DIABLO 1	45 zł
DIABLO 2+PAN ZNISZCZENIA(PL)	85 zł
DINO ISLAND (PL)	67 zł
DISCIPLES 2 (PL)	85 zł
DISNEY 102 DALMATENCZYKI	45 zł
DISNEY ALLADYN	45 zł
DISNEY KOLOROWY RAJD	45 zł
DISNEY MYSZKA MIKI	45 zł
DISNEY NOWE SZATY KRÓLA	45 zł
DISNEY TARZAN	45 zł
DISNEY TOY STORY 2	45 zł
DISNEY TYGRYSEK	45 zł
DISNEY'S HERCULES	22 zł
DIVINE DIVINITY	84 zł
DRACULA 1 (PL)	19 zł
DRACULA 2 (PL)	19 zł
DRAGON THRONE (PL)	27 zł
DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT. ▼	36 zł
DUNGEON KEEPER 2 PL	36 zł
DUNGEON SIEGE	159 zł
EARTH : LOST SOULS (PL)	19 zł

EARTH 2150 (PL) 2CD	19 zł
EARTHWORM JIM 3D(PL)	19 zł
EMERGENCY (PL)	19 zł
EMPEROR BATTLE FOR DUNE	67 zł
EMPIRE EARTH (PL)	109 zł
EMPIRE EARTH SZTUKA POD (PL)	63 zł
E-RACER (PL)	19 zł
ETHERLORDS (PL)	27 zł
EUROFIGHTER TYPHOON	19 zł
EUROPA U. II WOJNA ŚWIAT(PL)	85 zł
EUROPA UNIVERSALIS (PL)	44 zł
EUROPA UNIVERSALIS 2+1(PL)	54 zł
EVIL TWIN (PL)	19 zł
EXCESSIVE SPEED (PL)	10 zł
F-22 LIGHTNING 3	27 zł
F-22 RAPTOR	19 zł
FACE FACTORY	19 zł
FALLOUT 1	19 zł
FALLOUT 2 (PL)	19 zł
FALLOUT TACTICS 6CD (PL)	54 zł
FARAON (PL)	45 zł
FAUST (PL)	27 zł
FIFA 2000	36 zł
FIFA 2001	54 zł
FIFA 2003	118 zł
FIM SPEEDWAY G.PRIX(PL)	67 zł
FLANKER 2.5	31 zł
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	179 zł
FLIGHT UNLIMITED 2	19 zł
FORD WYŚCIGI	10 zł
FREESPACE 2 (PL)	19 zł
FRONTLINE ATTACK (PL)	67 zł
GANGSTERS 2	27 zł
GHOST MASTER (PL)	85 zł
GHOST RECON - DESERT SIEGE	44 zł
GHOST RECON (PL)	84 zł
GHOST RECON-IS.THUNDER(PL)	44 zł
GIANTS (PL)	19 zł
GILBERT GOODMATE (PL)	36 zł
GLADIATORS (PL)	27 zł
GŁUPKI Z KOSMOSU (PL) 4CD	27 zł
GORASUL 4CD (PL)	19 zł
GORE	27 zł
GOTHIC (PL)	55 zł
GOTHIC 2 (PL) 12.03.2003	85 zł
GOTO BRIDGE 2	27 zł
GRAND PRIX	10 zł
GRAND TOURING	10 zł
GTA 3	84 zł
HALF LIFE : GENERACJA 3.0	109 zł

HALF LIFE+COUNTERSTRIKE	44 zł
HARRY POTTER KAMIEŃ FIL. (PL)	67 zł
HARRY POTTER KOMNATA T.(PL)	118 zł
HEGEMONIA (PL)	62 zł
HELLBOY (PL)	19 zł
HEROES 4 GATH.STORM (PL)	54 zł
HEROES M&M 4 (PL) 2.0	85 zł
HITMAN 2	109 zł
HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA	63 zł
HOMEPLANET (PL) 28.02.2003	85 zł
HOMEWORLD (PL)	44 zł
HOOLIGANS EUROPE ZAD. (PL)	15 zł
HOPKINS FBI (PL)	19 zł
HOTEL GIANT (PL)	27 zł
HOVERACE (PL)	54 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA 2(PL)	67 zł
IBIZA - POLOWANIE NA LASKI (PL)	44 zł
ICE WIND DALE 2 (PL)	85 zł
ICEWIND D.+HEART OF THE WIN.	54 zł
INDUSTRY GIANT 2 (PL)	85 zł
IRON STORM (PL)	85 zł
JA JESTEM (PL)	62 zł
JACK ALLIANCE DIRECTORS CUT	19 zł
JAGGED ALLIANCE 2.5 BUSS.(PL)	19 zł
KANGUREK KAO (PL)	19 zł
KART CHALLENGE	10 zł
KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	19 zł
KNIGHTS&MER.PEASANT REBELL	54 zł
KOZACY (PL)	84 zł
KOZACY SZTUKA WOJNY (PL)	67 zł
KRÓLIK BYSTRZAK (PL)	54 zł
KURKA WODNA 2 (PL)	19 zł
LARRY 7 (PL)	24 zł
LEGION (PL)	45 zł
LEGO CREATOR HARRY POTTER 2	109 zł
LEGO DROME RACERS	84 zł
LEGO ISLAND EXTREME SPORT	84 zł
LEW LEON (PL)	19 zł
LIATH (PL) 2CD	19 zł
LOCO-COMMOTION (PL)	62 zł
LONGEST JOURNEY (PL)	45 zł
MAFIA (PL)	84 zł
MASTER OF ORION 3 (PL)	85 zł
MAX PAYNE (PL) +PODKŁADKA	62 zł
MDK 2 (PL)	19 zł
MEDAL OF HONOR	109 zł
MEDAL OF H.SPEARHEAD	67 zł
MEDIEVAL TOTAL WAR	144 zł
MEGARACE 3 (PL)	19 zł
MICRO COMMANDOS	67 zł

MIDNIGHT RACING (PL)	19 zł
MIGHT&MAGIC 7	19 zł
MIGHT&MAGIC 8 (PL)	19 zł
MIGHT&MAGIC 9 (PL)+MM8	85 zł
MITDOWN MADNSESS ▼	32 zł
MODI & NANNA	44 zł
MORROWIND 15-12-2002 (PL)	85 zł
MORTAL COMBAT 4	27 zł
MORTYR (PL)	19 zł
MOTOCROSS MADNESS 2 ▼	32 zł
MYTH 3 (PL)	62 zł
NEED FOR SPEED 4	36 zł
NEED FOR S. HOT PURSUIT 2	118 zł
NEOCRON	85 zł
NEVERWINTER NIGHTS (PL)	109 zł
NHL 2003	109 zł
NIGHTFIRE 007	118 zł
NO ONE LIVES FOREVER 2	109 zł
OFFROAD (PL)	19 zł
OPER. FLASHPOINT+MISJE (PL)	67 zł
OPER.FLAS.RESISTANCE (PL)	53 zł
OPERATION FLASHPOINT (PL)	53 zł
OPERATION ICE BREAKER ★	84 zł
ORYGINAL WAR 2CD(PL)	19 zł
PANZER ELITE (PL)	19 zł
PANZER GENERAL III S.E.	31 zł
PARTNERS (PL)	85 zł
PASJANSE (PL)	10 zł
PIZZA CONNECTION 2 (PL)	45 zł
PLANESCAPE TORMENT (PL)	54 zł
PLANETA MAŁP (PL)	44 zł
PLOOTON 29.02.2003 ★	85 zł
POOL OF RADIANCE(PL)	84 zł
POSTAL PLUS	10 zł
PRISONER OF WAR (PL)	85 zł
PRO RALLY 2001(PL)	19 zł
PROJECT IGI 2 (PL)	85 zł
QUAKE 2	36 zł
QUAKE 3 GOLD	101 zł
RAEH + SHIZM (PL)	63 zł
RAIL ACROSS AMERICA (PL) ★	19 zł
RAILROAD TYCOON 2 (PL)	31 zł
RALLISPORT CHALLENGE ★	143 zł
RALLY CHAMP. EXTREME (PL)	19 zł
RALLY CHAMPIONSHIP (PL)	19 zł
RALLY TROPHY (PL)	45 zł
RANDEVOUS Z NIEZNAJ. (PL)	19 zł
RAYMAN M (PL)	27 zł
RED FACTION	27 zł
RETURN TO C. WOLFEINS	101 zł

RING (PL) 4 CD	27 zł
ROBIN HOOD (PL) ★	27 zł
RÓŻOWA PANTERA SKARB (PL)	45 zł
SAMMY (PL)	10 zł
SCOOBY DOO I STR.	63 zł
SCREAMER 2	19 zł
SCREEMER RALLY (PL)	19 zł
SEA DOGS (PL)	45 zł
SEARCH&RESCUE 3	19 zł
SERIOUS SAM	31 zł
SERIOUS SAM 2 (PL)	62 zł
SETTLERS 2 (PL)	19 zł
SETTLERS 3 GOLD (PL)	54 zł
SETTLERS 4 + 2xMISJE (PL)	85 zł
SHIZM (PL) DVD LUB CD	44 zł
SILENT HUNTER 2 (PL)	84 zł
SILENT HUNTER COMM. ED.	31 zł
SIM CITY 3000 (PL)	36 zł
SIM CITY 4000 (PL) ⧗	118 zł
SIMS (PL)	84 zł
SIMS BALANGA (PL)	67 zł
SIMS DELUXE (SIMS+SWIATOWE)	109 zł
SIMS ONLINE (PL) 3-2003 ⧗	109 zł
SIMS RANDKA (PL)	67 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)	53 zł
SIMS WAKACJE (PL)	67 zł
SIMS ZWIERZAKI (PL)	67 zł
SKI RESORT TYCOON 2 (PL) ★	68 zł
SKOKI 2003	19 zł
SLAMTILT RESURRECTION(PL)	10 zł
SNAJPER (PL)	54 zł
SOLDIER OF FORTUNE 2	144 zł
SPEEDWAY (PL)	19 zł
SPIDERMAN MOVIE	144 zł
SPLINTER CELL (PL) ★	110 zł
STAR TREK DOMINNION WARS (PL)	29 zł
STARCRAFT+BROODWAR	45 zł
STARWARS JEDI KNIGHT 2	144 zł
STING (PL)	45 zł
SUMA WSZYSTKICH STRACH.	109 zł
SYBERIA (PL)	68 zł
SZACHY 2001 (PL)	44 zł
SZACHY 98 (PL)	19 zł
TARZAN - DISNEY	22 zł
TAXI CHALLENGE (PL)	27 zł
TAXI DRIVER (PL)	27 zł
TEST DRIVE 6 (PL)	19 zł
THE THING	109 zł
THIEF 2	27 zł

TOCA	19 zł
TOCA 2 (PL)	19 zł
TOCA RACE DRIVER 20.03.2003 ⧗	85 zł
TOMB RAIDER 3	27 zł
TOMB RAIDER CHRONICLES	84 zł
TONY H. PRO SKATER 3	144 zł
TONY HAWK`S PRO SKATER 2	36 zł
TOON CAR	19 zł
TOTAL CLUB MANAGER 2003	109 zł
TOTAL IMMERSION RACING 12.02	84 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (PL)	19 zł
TRAINZ (PL)	45 zł
TRIBES 2	44 zł
TROPICO (PL)	85 zł
TROPICO RAJSKA WYSPA(PL)	44 zł
TWIERDZA (PL)	84 zł
TWIERDZA KRUCJATA (PL)	110 zł
ULTIMA ONLINE BLACK THONS REV. 101 zł	
UNDYING	36 zł
UNREAL 2 ★	170 zł
UNREAL TOURNAMENT 2003 ★	170 zł
VIRTUA TENNIS	84 zł
WAR COMMANDER (PL) ★	84 zł
WARCRAFT 2 (PL)	27 zł
WARCRAFT 3 (PL)KOLEKCJONER	85 zł
WARLORDS BATTLECRY 2 (PL)	45 zł
WARRIOR KINGS (PL)	45 zł
WATCHMAKER	10 zł
WIGGLES (PL)	45 zł
WIZARDRY 8 (PL)	45 zł
WŁADCA PIERŚCIEN.-GRA (PL) ★	109 zł
WŁADCA P.-PRZEW.MULT. ★	62 zł
WOODY WOODPECKER(PL) ▼	19 zł
WORMS BATTLE PACK (PL)	85 zł
WORMS 2	19 zł
WORMS W. PARTY	54 zł
WYSPA 7 SKARBÓW (PL)	19 zł
WYŚCIGI WYKRĘTÓW	19 zł
Z STEEL SOLDIERS (PL)	10 zł
ZOO TYCOON	101 zł
ZOO TYCOON MARINE MANIA ★	89 zł

NOWOŚĆ ★
WYPRZEDAŻ PLAY-SPADEK CENY ▼
ZAPOWIEDZ ⧗

Powyższy cennik nie stanowi oferty handlowej. Ceny obowiązują na dzień 17.03.2003.,

* aktualne do wyczerpania zapasów , po tym inna niespodzianka GRATIS

NISKA CENA

SPEED EXCESIVE 10zł PL
Wyścigi małych samochodzików.

POSTAL PLUS 10zł
Kultowa strzelanka teraz z dodatkowymi epizodami.

KURS PRAWO JAZDY 2003 19zł PL
Testy, sytuacje drogowe, znaki, kodeks .

PASJANSE (PL) 10zł PL
13 pasjansów. Wybierz karty, rodzaj pasjansa i graj.

FORD WYŚCIGI 10zł
Ścigaj się 12 modelami samochodów marki FORD

GABI 10zł PL
Kolorowanki i słuchowiska dla dzieci

RANDEVOUS Z NIEZNAJOMĄ 19zł PL
Multimedialna randka na …, dozwolone od 18 lat.

SZACHY - LCHESS 3.0 10zł
Szachy, z dużą ilością opcji do wyboru. Ustaw odpowiednie szachy , szachownice, śledź i analizuj ruchy.

MAHJONGG PL 10zł
"chińskie domino" teraz w nowej wersji całkowicie po polsku.

SEARCH & RESCUE 3 19zł
Pilotuj jeden z trzech śmigłowców ratunkowych straży przybrzeżnej.

WOODY WOODPECKER 19zł PL
Gra zręcznościowa 3D dla dzieci.

CODENAME OUTBREAK 10zł PL
Strzelanka 3D.

GRAND TOURING 10zł
Wyścigi. Kultowe wozy Szybkie trasy

PŁYTY CD

CD-R 700MB SPEED
9zł = 10 CD

9zł za 10szt.OFERTA TYLKO DLA ZAMAWIAJĄCYCH GRĘ ZAMÓWIEŃ NA SAME PŁYTY CD NIE PRZYJMUJEMY

ZAPOWIEDZI

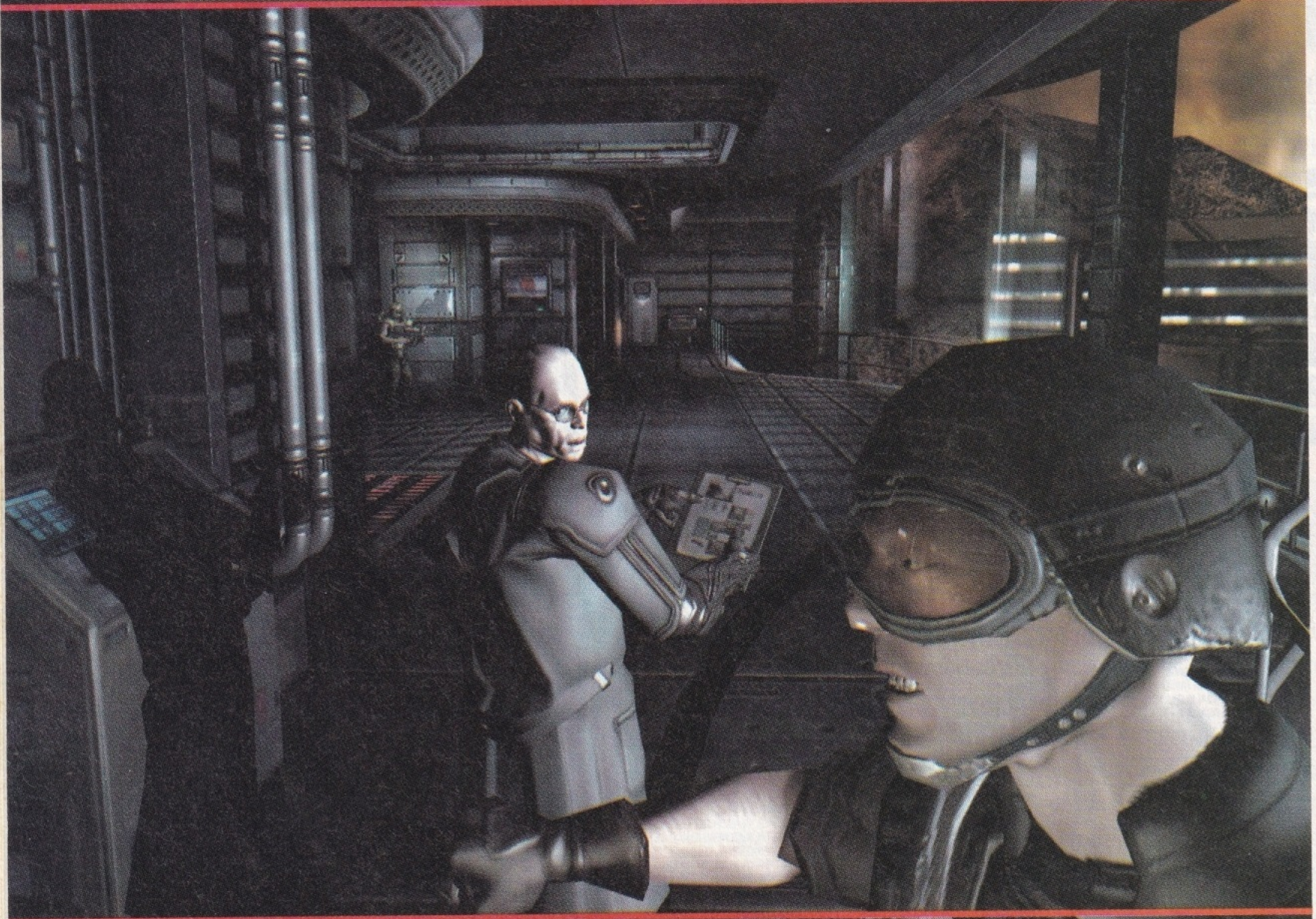
TOCA RACE DRIVER ~~99zł~~ 85zł PL
PREMIERA 19.03.2003

COLIN MCRAE RALLY 3 ~~99zł~~ 85zł PL
PREMIERA 20.04.2003

Horror shooter prosto z piekła

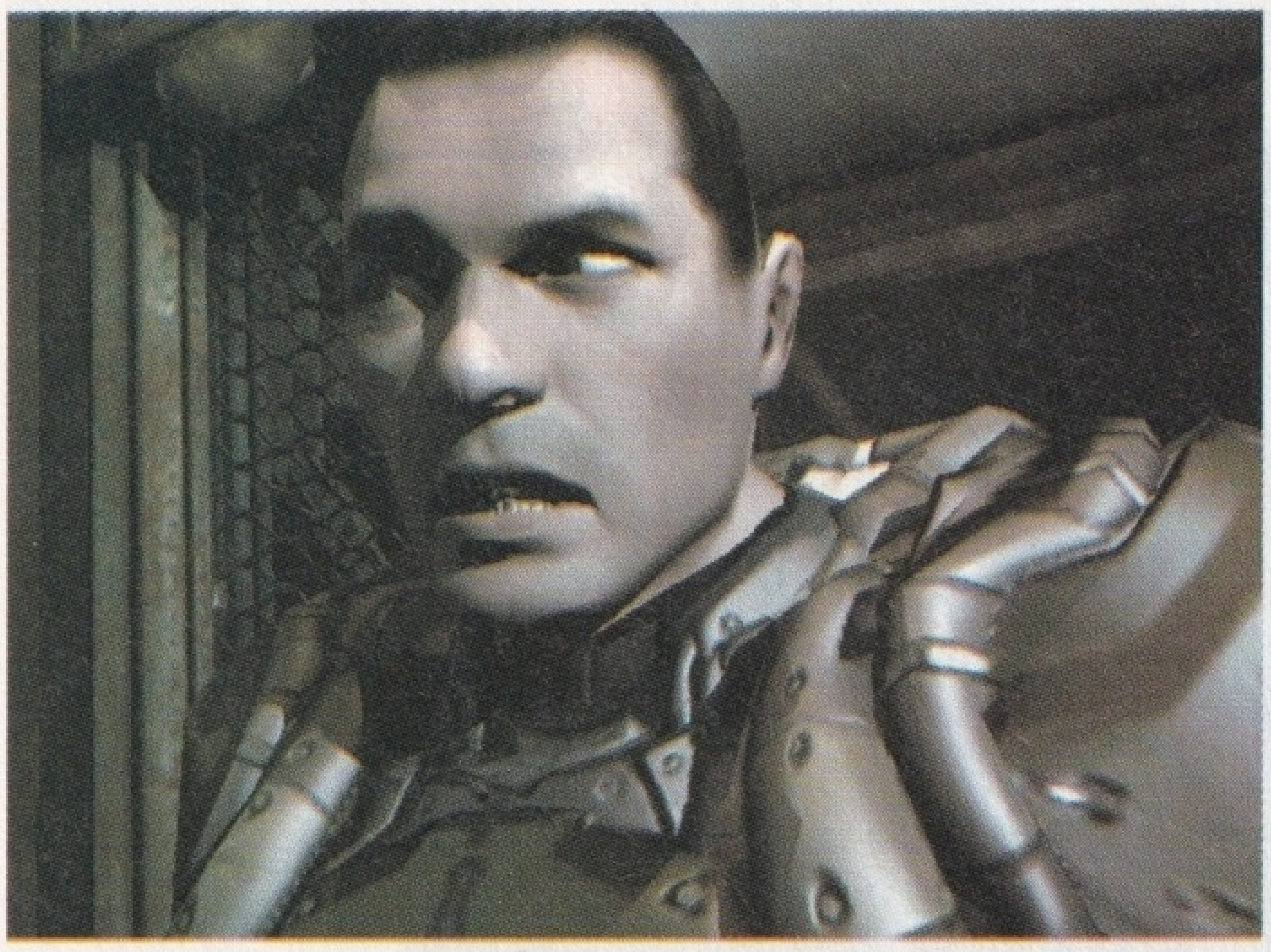
Doom III

„Kto zagra w Doom III, ten będzie trząść się ze strachu!", obiecuje ID Software. Główny projektant Tim Willits zdradził nam, jak twórcy zamierzają to osiągnąć.



Czy pamiętasz jeszcze, co działo się na rynku gier w roku 1993? Wprawdzie pojawił się już wówczas praprzodek popularnego **Return to Castle Wolfenstein**, jednak ogromne zainteresowanie shooterami FPP wzbudził pierwszy **Doom**, przygotowany przez id Software diaboliczny horror, rozgrywający się na księżycach Marsa. W grze nie można było spoglądać ani w górę, ani w dół, jednak rozwalanie demonów i impów ze śrutówki sprawiało graczom tyle frajdy, że od razu okrzyknęli **Dooma** grą wszechczasów. Projektanci Sandy Petersen i John Romero dali nam do ręki piłę mechaniczną, śrutówkę, wyrzutnie rakiet oraz legendarne BFG. Gra działała (dziś brzmi to zabawnie) w rozdzielczości 320x240 pikseli, jednak potrafiła naprawdę przerazić gracza.

Po latach id Software zapowiada powrót legendy – przygotowuje **Dooma III**, który ma być najbardziej przerażającą grą, jaka pojawiła się w ciągu ostatnich dziesięciu lat. Rozmawialiśmy z głównym projektantem Timem Willitsem na temat potworów, z którymi przyjdzie się zmierzyć, wypytaliśmy go także dokładnie, jak będą wyglądać poziomy i scenografia w nowej odsłonie sławnej gry.



Twój bohater nie wygląda na zadowolonego ze służby w korporacji Union Aerospace.

Już czas zacząć się bać

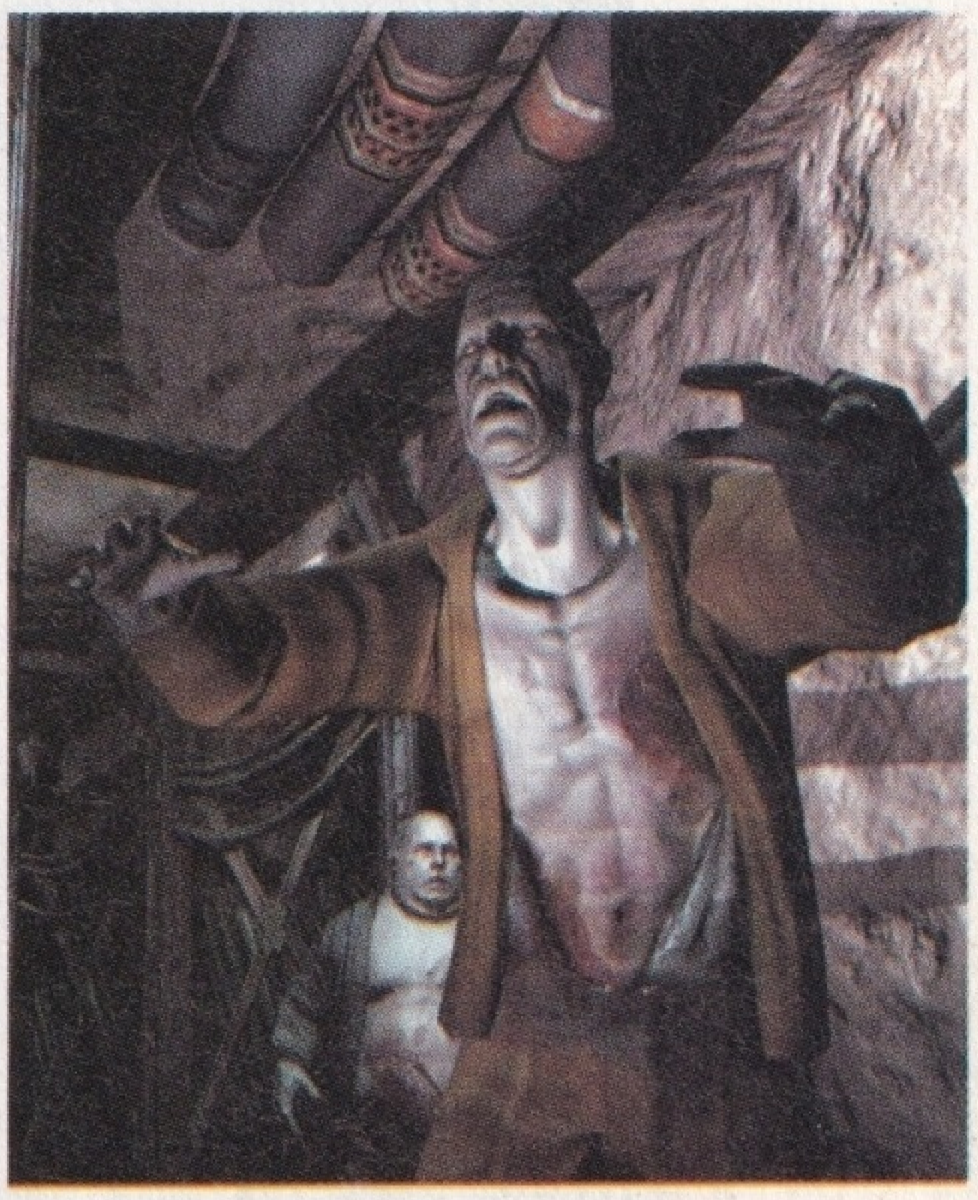
Ulubionym słowem Tima Willitsa jest „strach". W co drugim zdaniu opisywał, jak id Software będzie nas uczyć lęku. Twórcy gry sięgnęli przede wszystkim do środków stosowanych w filmach fantastycznych, a poziomy w grze mają przypominać scenografie z takich produkcji, jak *Obcy*, *Pitch Black* oraz *Ukryty wymiar*. Jednym ze sposobów budzenia lęku staną się niepokojące cienie, które czasem ułożą się w kształt przypominający przyczajonego potwora. Będziesz zamierał w przerażeniu, przekonany, że w mroku czają się wrogowie, a gdy zaczniesz zmieniać magazynek, z cienia wyskoczy imp i ciśnie w twoim kierunku kulę ognia. Emocje będą też budzić elementy scenografii, które zostaną zniszczone w najmniej spodziewanej chwili. Nawet jeśli jesteś twardzielem, na pewno serce zabije ci mocniej, gdy znajdująca się nad tobą rampa załamie się pod ogromnym ciężarem Pinky Demona, który spadnie na ciebie z rykiem. Gdy wywalisz już odpowiednią ilość ołowiu i potwór wyda ostatnie tchnienie, nie będziesz pewien swojej przewagi i z niepokojem zaczniesz zaglądać we wszystkie ciemne kąty.

Doom III ma złamać zasady obowiązujące w strzelaninach FPP. Tym razem rozgrywka nie będzie przebiegała według schematu: wejść do korytarza lub pokoju, dostrzec potwora, uśmiercić go, iść dalej i tak bez końca. W grze przygotowywanej przez team id Software potwory nie poczekają grzecznie, aż znajdziesz je i zabijesz bez kłopotów. Tym razem koszmar sam przyjdzie po ciebie.

Dolby Horror Pixel Show

„Gracz będzie trząść portkami ze strachu!" – wyjaśnia nam spokojnie Tim Willits. Nie chce nam się w to wierzyć, jednak projektant tłumaczy, że on i jego koledzy starają się stworzyć realistyczne środowisko gry. Jest to możliwe dzięki programowi Unified Lighting System autorstwa szefa programistów Johna Carmacka. Zapewni on taki sam sposób oświetlania statycznych i ruchomych fragmentów poziomów. Dotychczas w grach FPP części scenerii, które mogły zostać zniszczone, odróżniały się od reszty otoczenia, a spostrzegawczy gracze mogli bez trudu odnaleźć fragmenty ścian, które rozlatywały się po strzale lub zza których wyskakiwał potwór. W **Doomie III** wszystkie poziomy będą wyglądać jak jednolite odlewy. Nikt nie rozpozna, w którym miejscu mutanci przebiją się przez sufit czy podłogę.

John Carmack i jego zespół przygotowali także odpowiedni system dźwiękowy. „Gracz cały czas słyszy dźwięki, które mogą mu służyć za wskazówki, ale mogą również wywołać paniczny strach" – opisuje swoją wizję Tim. „Raz jest to kapnięcie kropli jakiejś cieczy, która może być krwią. Innym razem niepokojący chrobot za ścianą. Wtedy powinieneś być bardzo, bardzo ostrożny...". Dodatkowo rytm bicia serca bohatera będzie przyspieszał i stawał się głośniejszy, gdy tylko gracz znajdzie się w niebezpieczeństwie. Aby system dźwiękowy działał zgodnie z założeniami, twórcy zastosowali aż 70 jednoczesnych źródeł dźwięku – obecnie w grach 30 to standard. Natężenie dźwięku zmienia się tak, aby gracz mógł ocenić odległość dzielącą go od zagrożenia. Jednocześnie **Doom III** odwzorowuje różne odgłosy otoczenia – na przykład drapanie wielkich pazurów w małym pomieszczeniu z metalowymi ścianami brzmi inaczej niż na plastikowym podłożu hali magazynowej. Jeśli jednak chcesz usłyszeć pełnię efektów, musisz się zaopatrzyć



Na postacie nałożono kilka przenikających się tekstur.

w kartę dźwiękową z obsługą Dolby Digital. Wtedy poczujesz się jak w filmie: otoczą cię odgłosy napływające ze wszystkich stron, a subwoofer grzmieniem powiadomi o zbliżającym się koszmarze.

Gabinet cieni Johna Carmacka

Na skutek przemyślnie rozmieszczonych źródeł światła będziesz często ulegać złudzeniu. Opracowany przez id

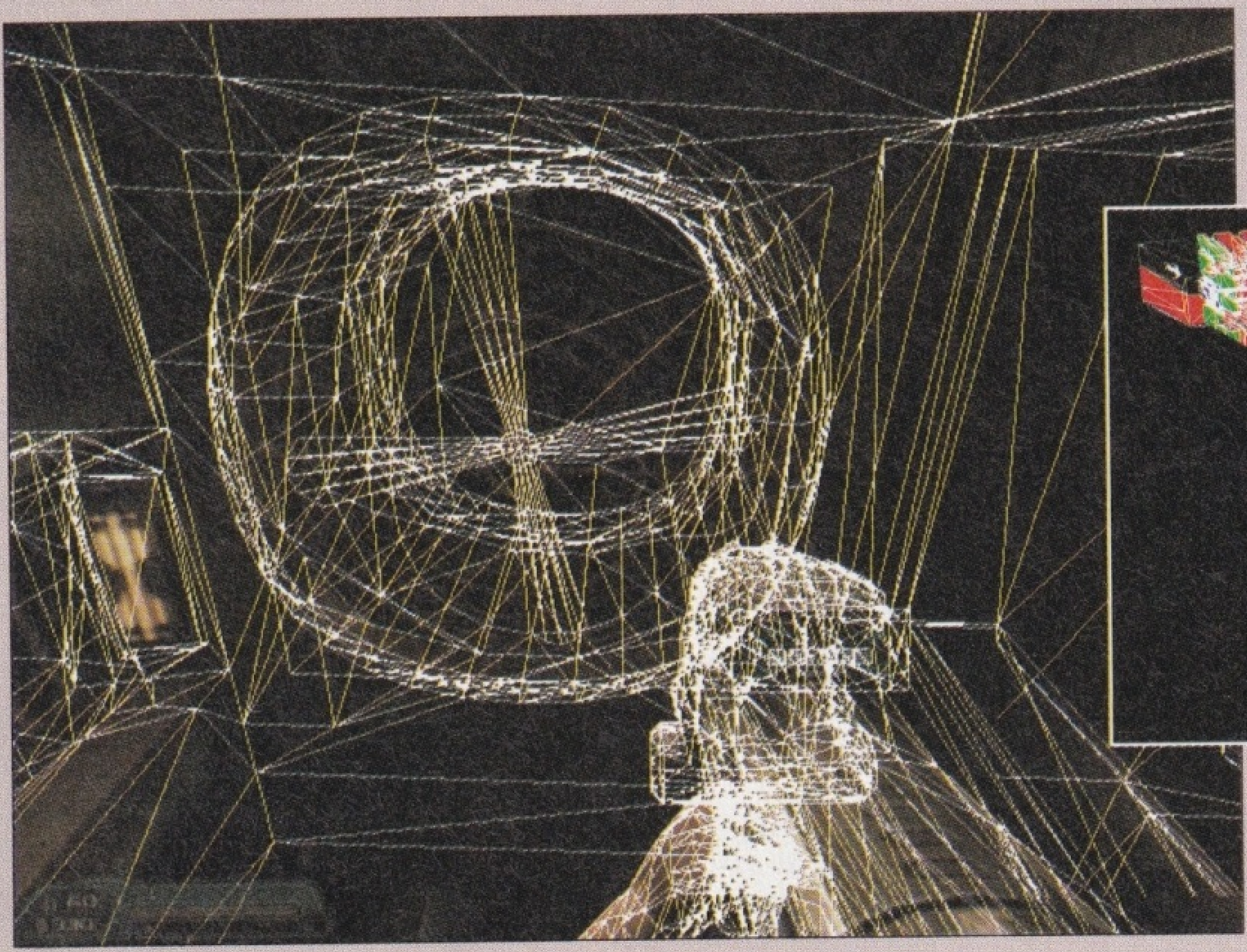
Potwory wczoraj i dziś

Impy znane z pierwszego Dooma pojawiają się najczęściej i rzucają kulami ognia. Najskuteczniejszy w ich wypadku jest karabin maszynowy.

Zmutowani żołnierze. W dalszym ciągu noszą na sobie resztki uniformów, niektórzy jednak nie zapomnieli, jak posługiwać się bronią.

Taktyka różowych demonów w dalszym ciągu nie jest wyrafinowana. Po prostu szarżują. W starym Doomie atakowały rogami, w nowym często pożerają zombiaki.

Tak powstaje nowy Doom



Edytor

Potężny edytor poziomów jest głównym narzędziem Toma Willitsa i powinien zostać dołączony do gotowej gry. Ten złożony program jest przeznaczony jedynie dla doświadczonych projektantów, którzy powinni szybko opanować jego możliwości i przygotować nowe etapy czy modyfikacje gry.

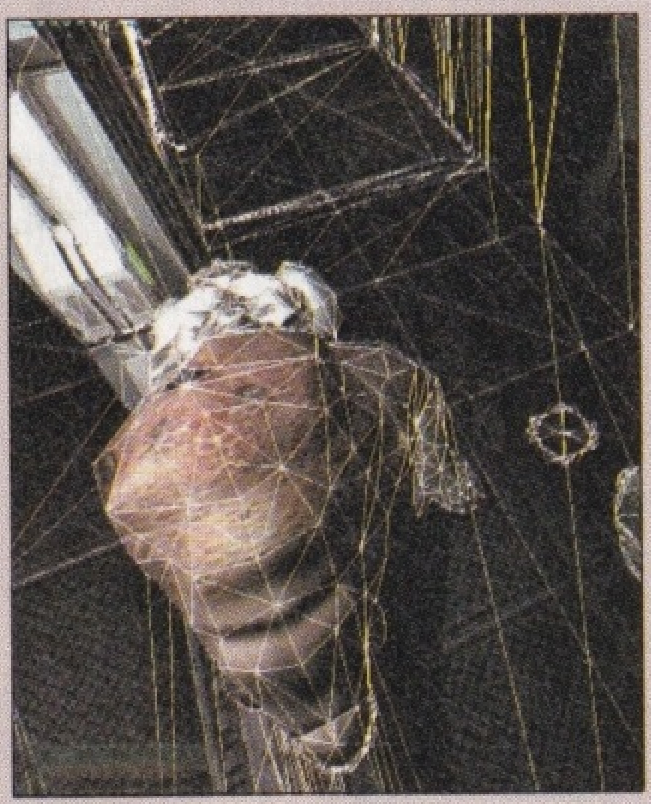
W oknie z lewej strony widać efekty pracy leveldesignerów: powstający poziom jest zbudowany z polygonów. Każda zmiana tekstury, źródeł światła lub rozmieszczenia wrogów może być kontrolowana właśnie za pomocą edytora. Jeśli ktoś chce stworzyć równie doskonałe plansze, jak zrobiło to id Software, musi się zająć przede wszystkim przygotowaniem klimatycznych tekstur i nałożeniem ich na modele, ściany i różne elementy scenerii.

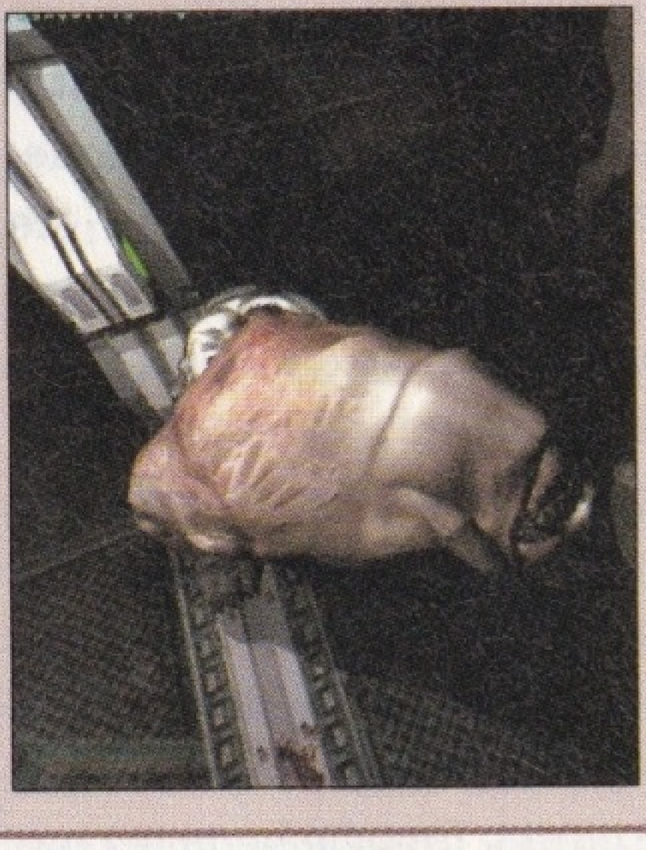
Starzy znajomi

Autorem scenariusza do gry jest Matt Castello. Akcja **Dooma III** najpierw powstała w formie historyjki obrazkowej – całkiem jak w prawdziwym filmie. GameStar zajrzał przez ramię grafikom, którzy przygotowują projekty potworów. Wiele z nich, jak czaszki czy Pinky Demony, pochodzi z pierwszej części gry.

Szczegółowe animacje

Sekwencja skoku Pinky Demona pokazuje ogromny nakład pracy, jaki w ruchy potworów włożył ekspert od animacji Fred Nillson. Żmudnie utworzył i animował za pomocą aplikacji Maya szkielet. Różne warianty przebiegu ruchu sprawiają, że ataki potworów różnią się szczegółami i nie stają się monotonne. Choć podstawowy model jest złożony z tysięcy poligonów, to w grze jest dużo bardziej kanciasty. To właśnie mapowanie szczegółów zapewnia skórze demona odpowiednią fakturę.





Software silnik fizyczny rozhuśta wiszącą lampę, gdy ją potrącisz. Tańczące cienie w połączeniu z połyskliwymi powierzchniami utworzą koszmarne obrazy, przypominające iskrzące się oczy

Zmutowani żołnierze często ukrywają się w mroku.

lub błyszczące zęby ukrytych potworów – wszystko w zależności od twojej wyobraźni. Wystrzelisz wiele nabojów ze śrutówki do roztańczonych cieni, w przekonaniu, że w półmroku czają się zombiaki. „Chcemy, abyś spoglądał w monitor i bał się. A jeśli w cieniu naprawdę skrył się Arch-Vile, nie zauważysz go" – twierdzi Tim Willits. A propos Arch-Vile'a – gracze znający dotychczasowe części **Dooma** wzdychają, słysząc o takich demonach, jak Imp, Mancubus, Hell Knight czy Lost Soul. „Wskrzesiliśmy część klasycznych potworów z pierwszej części gry – potwierdza Willits. – Dzięki nowemu silnikowi graficznemu możemy je znacznie dokładniej przedstawić, aby jeszcze bardziej przerażały!"

Na szczęście **Doom III** nie będzie tylko czystym remakiem: „Opracowujemy również kilka nowych stworów!". Jakie? Tego id Software nie chce, niestety, zdradzić. Pewne jest natomiast, że w przełomowych momentach gry znów będą czekać na ciebie potężne monstra. Jak długa będzie gra, to zostanie dopiero ustalone w najbliższych miesiącach. „Dopóki nie będzie gotowa struktura etapów, nie podejmiemy decyzji o liczbie finałowych przeciwników" – twierdzi Willits.

Fantastyczny silnik graficzny

Wspaniały engine 3D przywoła do życia prawdziwy panteon grozy. Widzieliśmy już kilka sztuczek z repertuaru id Software. Między innymi na modele postaci zostanie nałożonych kilka tekstur, co da na przykład przerażająco realistyczny efekt skóry na brzuchu grubego zombie. Przemyślna kombinacja złożona z tekstur, mapowania szczegółów i odpowiedniego oświetlenia ukryje to, że modele składają się

ze stosunkowo niewielu polygonów. Lekko połyskujące łuski, matowy naskórek czy metaliczne implanty już dziś robią zadziwiająco realistyczne wrażenie. System oświetlenia z dokładnym odwzorowaniem cieni (tzw. stencil shadows) współpracuje znakomicie z systemem cząsteczkowym: ulotna, trójwymiarowa mgła, opary wydobywające się z turbin, a także zwiewne cienie tworzą niemal fotorealistyczne otoczenie. W dodatku modele i scenerie nie są kanciaste. Złośliwie staraliśmy się policzyć polygony na postaciach lub rurach i... poddaliśmy się! Nie mogliśmy uwierzyć własnym oczom. Wszystkie elementy otoczenia były prawie idealnie wypukłe lub okrągłe.

To jest obłęd!

Doom III ma fabułę z pierwszej części gry, ale opowiada ją bardziej szczegółowo. W czasie rozgrywki zobaczysz przerywniki filmowe, przygotowane z udziałem silnika graficznego gry. Staniesz się świadkiem przybycia głównego bohatera na Phobos, księżyc Marsa. Tam komandos będzie pilnował obiektów Union Aerospace Corporation. Znawcy **Dooma** czy **Half-Life'u** mogą przeczuwać, czym zajmują się pracownicy firmy – w bazie przeprowadzane są ściśle tajne eksperymenty. Wiemy już, że złowrogą rolę w tym doświadczeniu odegra niejaki dr Malcolm. I jeszcze mała wskazówka od Tima Willitsa: odwiedzaj co parę dni witrynę www.ua-corp.com. id Software chce tam regularnie publikować drobne informacje reklamowe. Ciekawe, czy znajdą się tam oferty pracy dla ochroniarzy lub najemników na Phobosie...

Na początku gry otrzymasz prosty pistolet i przenośny komputer PDA. To wielofunkcyjne urządzenie zawiera, oprócz automatycznie rysowanej mapy i spisu ekwipunku, wyświetlacz wideo. Dostaniesz również zadanie od przełożonego oraz krótki raport na temat sytuacji na powierzchni Phobosa. Podczas warty, którą akurat będziesz pełnić w odległym zakątku stacji, dr Malcolm otworzy wrota do innego wymiaru i spojrzy w piekło! Skutki będą groteskowe: naukowcy, żołnierze i reszta personelu zaczną wkrótce chwiejnie przemierzać korytarze zamienieni w bezdusznych zombi. Jeśli rozpoznasz wśród nich swojego wcześniejszego kolegę, nie zastanawiaj się – natychmiast otwórz ogień, gdyż na pewno nie będzie to przyjacielskie spotkanie. My mamy też nadzieję, że w korytarzach spotkamy prezesów złowrogiej Union Aerospace Corporation i już teraz cała redakcja GameStara układa dla nich specjalny program, w którym główną rolę odegrają piła łańcuchowa i śrutówka. Zadania typu: „Wyeliminuj wszystkich wrogów w sektorze A" lub „Znajdź naukowców XY w laboratorium B" będziesz otrzymywać w błyskawicznym tempie, w miarę jak pozaziemski koszmar zacznie opanowywać całą marsjańską stację.

Mój przyjaciel shotgun

Z małym pistolecikiem przeciwko potężnym demonom masz niewielkie szanse powodzenia. Dlatego otrzymasz jeszcze osiem typów broni, między innymi znaną już z poprzednich części śrutówkę, piłę mechaniczną, wyrzutnię rakiet oraz BFG. Tim Willits mówi, że nad doborem reszty uzbrojenia trwa jeszcze w id Software zagorzała dyskusja. Decydujące dla przebiegu gry znaczenie będzie miało znalezienie broni, która najlepiej sprawdza się w walce z określonymi przeciwnikami. Na przykład trudno będzie ci pokonać zwinnego Arch-Vile'a przy użyciu powolnej wyrzutni rakiet. Stały niedobór amunicji zmusi cię do starannego przeczesywania każdego poziomu w poszukiwaniu ukrytych pomieszczeń z potrzebnym ekwipunkiem. Znajdziesz także pancerz i medykamenty, a nieliczni ludzie, którzy przeżyli katastrofę, przyjdą ci z pomocą.

Aby otworzyć drzwi lub uaktywnić windę, będziesz używał specjalnych terminali kontrolnych. Przełączniki przestawisz, wykorzystując jedynie mysz. To rozwiązanie ma wadę, bo myszą obsługujesz również arsenał, co sprawia, że łatwo może dojść do śmiertelnej w skutkach pomyłki. Bądź też pewny, że projektanci poziomów zadbali o to, żeby za twoimi plecami pojawił się jeden lub kilka potworów, gdy tylko użyjesz terminalu...

W dół, do piekła!

Znamy już w zarysach główne założenia scenariusza **Dooma III**. Po pewnym czasie opuścisz poziom badawczy stacji i zejdziesz pod powierzchnię Phobosa. Podążysz za dr. Malcolmem, który uważa twoich przełożonych za sprawców tych strasznych wydarzeń. Końcowy etap będzie, jak twierdzi Tim Willits, samym piekłem, wypełnionym hordami najgorszych demonów. Droga do niego poprowadzi przez chłodne, techniczne pomieszczenia przypominające scenografię z filmu *Obcy*, a potem poprzez poziomy wyglądających jak średniowieczne komnaty tortur. Będziesz przebywać nawet na pozbawionej życia powierzchni Phobosa, przechadzając się pomiędzy budynkami kompleksu stacji. Jednak nie potrwa to długo. „Dla nas uczucie klaustrofobii w ciasnych, ciemnych pomieszczeniach jest ważniejsze niż szwendanie się po ogromnych przestrzeniach etapów, w których akcja rozgrwa się na zewnątrz" – wyjaśnia Willits.

Obejrzeliśmy filmik pokazujący, co dzieje się w łazience. Gdy do niej weszliśmy... była zupełnie pusta.

Ta sama zasada obowiązuje w trybie multiplayer. „Na pierwszym planie jest gra jednoosobowa, która ma być perfekcyjna. Dlatego planujemy ograniczony tryb multiplayer" – mówi Willits. Co to oznacza, wiemy już dokładnie: w **Doomie III** znajdzie się zapewne tylko dobrze nam znany deathmatch dla czterech graczy. RJ

Doom III

Gatunek	shooter FPP	Producent	id Software
Premiera	maj 2003	Wrażenia	świetny

Jacek L. Komuda: To jest to. Wreszcie id Software poszło po rozum do głowy i zatrudniło profesjonalnych projektantów i scenarzystów. Dzięki nim **Doom III** stanie się diabolicznym shooterem, a nie grą polegającą na bezmyślnym fragowaniu przeciwników w sieciowej rozgrywce. Oby tak dalej!

Sprawdzamy jaki nowy globalny spisek knuje Ion Storm

Deus Ex 2

Obłędna grafika, zaawansowana sztuczna inteligencja i ogromna złożoność gry. Deus Ex 2 wprowadzi nową definicję gatunków FPP oraz RPG.

Co wspólnego mają George W. Bush i Alex Denton? Obaj pochodzą ze stolicy Teksasu – Austin. Podczas gdy pierwszy przygotowuje Stany Zjednoczone do ataku na Irak, Alex wyrusza z misją ratowania świata, tak jak agent J. C. Denton, jego ojciec, w pierwszej części gry **Deus Ex**. GameStar złożył wizytę żywej legendzie Warrenowi Spectorowi oraz jego ludziom i przekonał się, że **Deus Ex 2** będzie czymś więcej niż tylko godnym następcą hitu-niespodzianki z roku 2000.

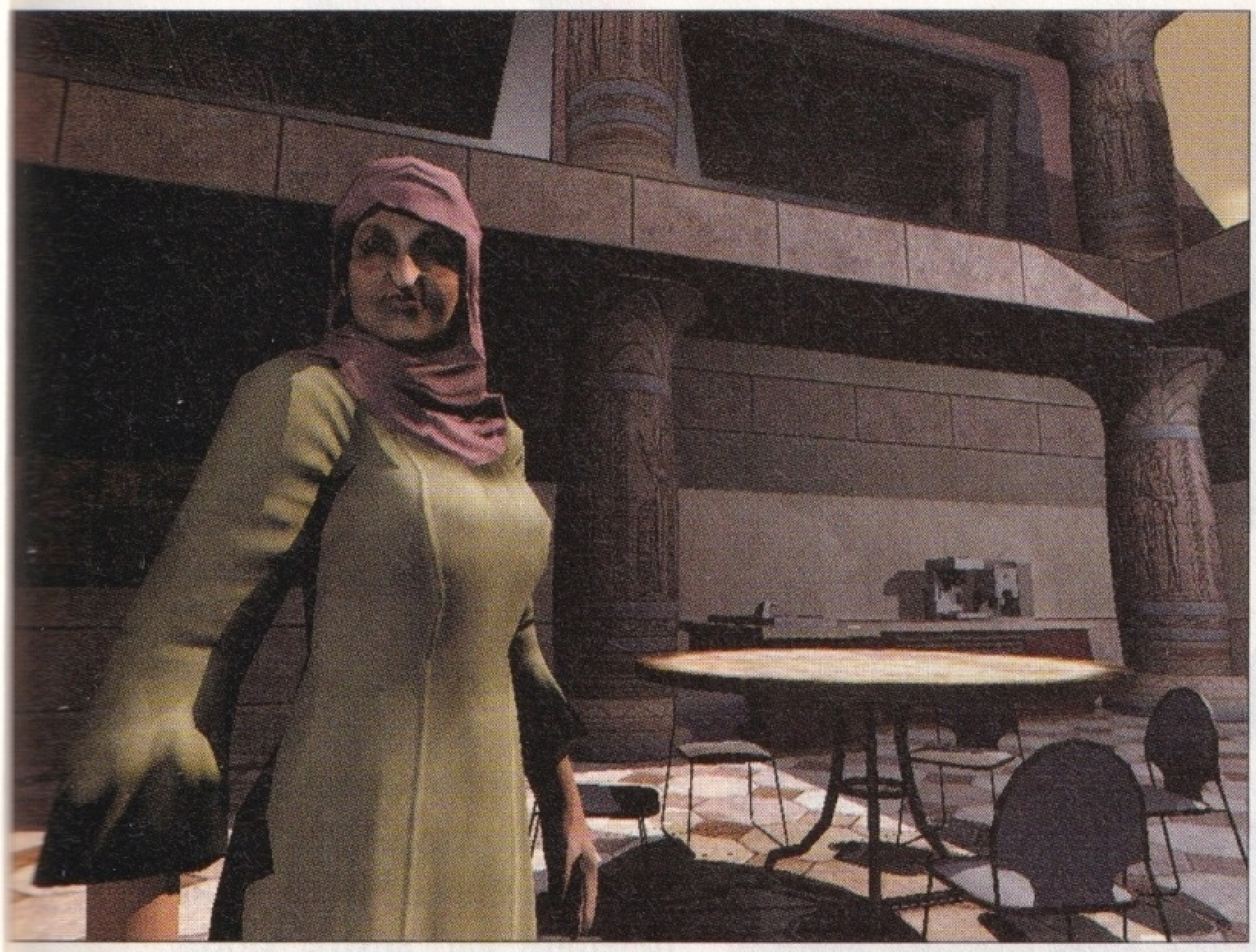
Na sofie u Warrena

Na początku naszej wizyty w Ion Storm zostaliśmy wprowadzeni do wielkiego pomieszczenia. Stała w nim prawdopodobnie największa sofa w całym Austin. Nagle pojawił się mały mężczyzna z gęstym zarostem i w swetrze o trzy numery za dużym – Warren Spector. Prawie nie mieliśmy czasu, żeby się przywitać. Wpadł między nas, uścisnął dłonie i z błyszczącymi oczyma zaczął opowiadać, o ile lepszy będzie **Deus Ex 2** od swojego poprzednika. Zaciekawieni zajęliśmy miejsca. Dalej było tak: podczas gdy producent Bill Money kierował głównym bohaterem Aleksem, szef projektantów Harvey Smith opowiadał o szczegółach. W tym czasie Warren siedział na parapecie i cieszył się, gdy momentami nie mogliśmy ukryć zachwytu.

Pan i pani klon

Harvey krótko nakreślił fabułę **Deus Ex 2**. Bohaterem drugiej części, rozgrywającej się 15 lat później niż pierwsza, jest Alex, klon J. C. Dentona – agenta, którym sterowałeś w pierwszej części. Nie wie, kim jest jego ojciec, nie ma pojęcia o wydarzeniach, które rozegrały się pod koniec poprzedniej części gry. Zwracają się do niego z prośbą o pomoc dwie organizacje. Pierwsza to WTO, fikcyjna i mroczna Światowa Organizacja Handlu, a drugą jest tajemnicza sekta. W ten sposób Alex dowiaduje się o poprzedniku i wyrusza na jego poszukiwania. I oto staje się ostatnią nadzieją ludzkości.

W salach Piramidy światło tworzy magiczną atmosferę. Niestety, trudno tutaj ukryć się w cieniu.



Na twarzy bohaterów grają emocje. To znacznie ułatwia ocenę sytuacji.

Dokładnie tak, jak wcześniej jego ojciec, Alex również będzie musiał się zmierzyć z hordami wrogów napakowanych cybernetycznymi wszczepami. Bohater gry może być mężczyzną lub kobietą. Według Warrena, taka opcja wyboru była planowana już w pierwszej części, jednak zrezygnowano z niej, ponieważ przygotowanie dwóch różnych zestawów dźwięków dla postaci zajęłoby zbyt dużo czasu.

W **Deus Ex 2** znajdzie się około 30 tysięcy wierszy tekstu (około 1000 stron znormalizowanego maszynopisu) wygłaszanego przez bohaterów.

Senior Dentor skumał się z obcymi

Dopiero po długich naleganiach Bill uległ i zdradził, jak **Deus Ex 2** będzie nawiązywać do poprzednika. Alex dowie się, że jego ojciec związał się z obcymi ze Strefy 51. Jest to wyraźna wskazówka, który z trzech wariantów zakończenia **Deus Ex** wybrali twórcy jako punkt wyjściowy drugiej odsłony. „Ten, kto nie grał w pierwszą część, nie musi się obawiać, że nic nie zrozumie" – uspokaja jednak Warren. **Deus Ex 2** jest samodzielną grą – znawcy pierwszej części będą wiedzieć więcej, jednak nowicjusze nic nie stracą.

Dokładnie tak, jak w pierwszej części, w **Deus Ex 2** każdy problem będziesz mógł rozwiązać na kilka sposobów. Według Warrena, jeśli zaczniesz postępować w przemyślany sposób, nie będziesz musiał podczas całej gry w ogóle używać broni. W czasie drogi do celu wykorzystasz kryjówki oraz umiejętności skradania się lub włamywania, a także postarasz się dogadać z Bohaterami Niezależnymi, którzy pomogą ci w dotarciu do celu.

Cienie i blaski

Harvey chciałby nam pokazać, jak doskonały jest silnik **Unreala** w odwzorowywaniu świateł i cieni. W tym celu strzeliliśmy do lampy wiszącej na drewnianym przepierzeniu obskurnej knajpy. Lampa zaczęła się bujać, rzucając snop światła na wszystkie znajdujące się w pobliżu przedmioty. Ten efekt wygląda niesamowicie, zwłaszcza wtedy, gdy wiązki światła przebijają się przez szpary w deskach, aby za chwilę znów zniknąć. Potem przyglądamy się cieniowi gościa, który w tej samej knajpie stoi przy stole bilardowym. Harvey pokazuje, jak dokładnie przedstawiane są najmniejsze detale. W tym czasie Warren, śmiejąc się, wtrąca: „W **Deus Ex** postacie nie miały palców. Teraz widać nawet ich cienie".

U tego dziwnego kolesia kupujesz nielegalne implanty.

Wszystkie te igraszki światła i cienia są czymś więcej niż zwykłym spektaklem. Projektanci **Deus Ex 2** przekradali się przez korytarze do biur kolegów i bohaterowi sagi **Dark Project** ukradli tak zwany światłomierz. Teraz w **Deus Ex 2** paskowy wskaźnik będzie zdradzać, kiedy bohater przebywa wystarczająco długo w ciemności, aby przeciwnicy nie mogli go wypatrzyć. Jeśli akurat nie ma w pobliżu żadnego cienia, Alex może go sam zaaranżować, na przykład otworzyć drzwi i zasłonić w ten sposób źródło światła.

Trójwymiarowe tekstury

Niesamowite światła i cienie nie będą jedyną mocną stroną nowego **Deusa Ex**. Także reszta grafiki wygląda wspaniale. Ion Storm użył do tekstur tak zwanego Normal Mappingu. Dzięki niemu wiele tekstur wygląda jak trójwymiarowe, mimo że naprawdę są płaskie. Przygotowano system mimiki rysów twarzy bohaterów. W ten sposób postacie podczas rozmów wyrażają radość, złość czy rozczarowanie. Do tych wszystkich znakomitych efektów graficznych dochodzą jeszcze zalety silnika Havoc,

Nowa gra, nowi przeciwnicy. Ci ponurzy agenci rozpłyną się w zielony, trujący gaz, gdy poślesz ich prosto do piachu.

Wspaniałe modele postaci i fantastyczne efekty cieni. Zmutowana jaszczurka czyha na nieostrożnego przechodnia.

odpowiedzialnego za fizykę. Podczas próby chcieliśmy stoczyć starą obręcz samochodową na kilka butelek. Rzut był niezbyt precyzyjny, więc test mógł się zakończyć niepowodzeniem. Jednak obręcz ostatkiem sił zakręciła w kierunku celu i przewróciła butelki. Warren cieszył się z tego, jak fan piłki nożnej z gola ukochanej drużyny.

Sprytny, sprytniejszy, Deus Ex

Podczas wizyty w studiu Ion Storm dotarliśmy do kuźni, w której powstaje sztuczna inteligencja. Według programistów, większość reakcji NPC-ów na zmiany otoczenia nie będzie opisana w skryptach. Przykład: strażnik usłyszy podejrzany hałas, zacznie szukać jego źródła, znajdzie kota i powie: „Ach, to tylko kot." Jeśli w podobnej sytuacji sprawcą hałasu będzie pies, wartownik mruknie: „Ach, to tylko pies". Bohaterowie niezależni rozpoznają również, czy mają do czynienia z mężczyzną, czy kobietą, i odpowiednio do sytuacji poprowadzą rozmowę. Jedna lub dwie postacie w grze będą zachowywać się całkiem inaczej, jeśli zagrasz piękną kobietą zamiast twardym facetem.

Rozwój postaci

Podczas rozgrywki Alex może zdobyć nowe uzbrojenie i wszczepy. Jego ojciec, J. C. Denton musiał korzystać z pomocy robotów, żeby zaszczepić sobie implanty podnoszące umiejętności, Alex robi to samodzielnie. Również wybór wszczepów będzie większy. Szczególnie interesujące są dostępne na czarnym rynku. Kupisz je od podejrzanych postaci, a niektóre wszczepy będą dziwne i niepokojące. Jak inaczej nazwać implant sprawiający, że twój bohater, aby się wyleczyć, wyssie porcję energii ze zwłok?

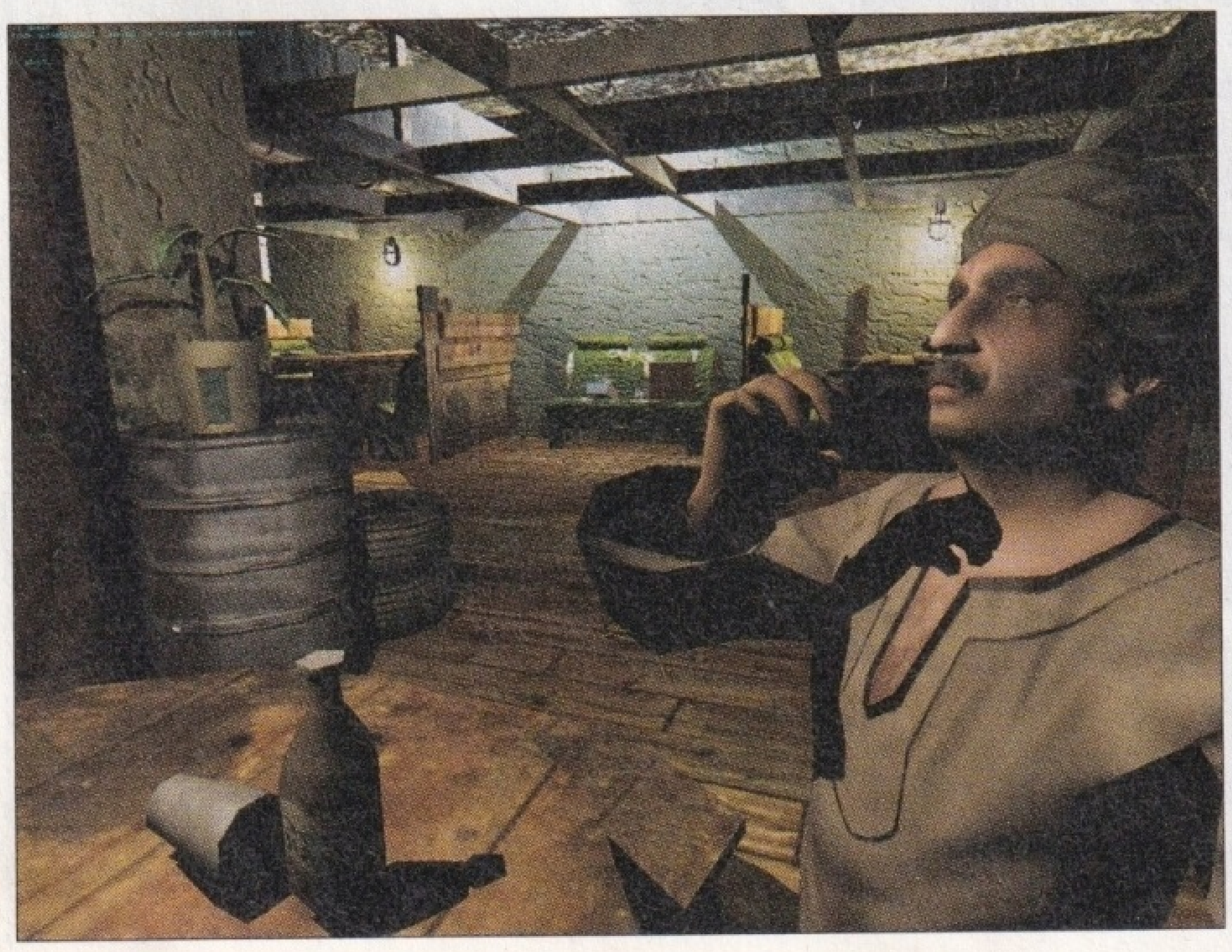
Zmiany pojawiły się też w umiejętnościach bohatera. Po osiągnięciu celu w grze Alex może rozdzielić punkty pomiędzy takie zdolności, jak celność, otwieranie zamków czy hakowanie komputerów, ale z każdym kolejnym awansem powinien otrzymać kilka dodatkowych sprzętów. Może to być na przykład lepszy celownik optyczny lub laserowy.

Biedni i bogaci

Alex będzie podróżował po całym świecie, podobnie jak jego ojciec. Między innymi odwiedzi Trewir. W dawnym rzymskim osiedlu będziesz przechadzał się nie tylko wśród historycznych budowli, ale trafisz również do lokalnej knajpy, w której spotkasz ważnych informatorów. Seattle i Kair to miejsca kolejnych misji. Wszystkie miasta są podzielone na sektor górny i dolny.

W górnym mieszkają zamożni obywatele i szefowie korporacji, ten drugi stał się domem dla biedoty. W dolnym sektorze Kairu trzeba nosić maskę do oddychania, ponieważ powietrze jest skażone. Bogaci mieszkają bezpiecznie w gigantycznej piramidzie, przypominającej tę z filmu *Blade Runner*.

Przed opuszczeniem studia Warren i Harvey z dumą pokazali nam komiks, przedstawiający początkowy filmik z gry. Zobaczyliśmy Chicago zamienione w pył i ruinę. Na szczęście w prawdziwym świecie podczas podróży do domu cieszyliśmy się z międzylądowania w... Chicago. RJ



W dolnym sektorze Seattle, w knajpie Alex spotka informatora.

Człowiek przed kominkiem to Tracer Tong, stary znajomy wszystkich weteranów z Deusa Ex.

Deus Ex 2

Gatunek	gra fabularna	Producent	Ion Storm
Premiera	III kwartał 2003	Wrażenia	świetny

Jacek L. Komuda: Deus Ex 2 wygląda prawie tak jak Doom III. Oszołamia grafiką. Najważniejsze, że autorzy wracają do klasyki cyberpunku. Zacieram ręce na myśl, że znowu trzeba będzie rozwalić kilku agentów korporacji, włamać się do sieci i załatwić paru paskudnych prezesów.

Gra komputerowa, która rozgrywa się w komputerze

Tron 2.0

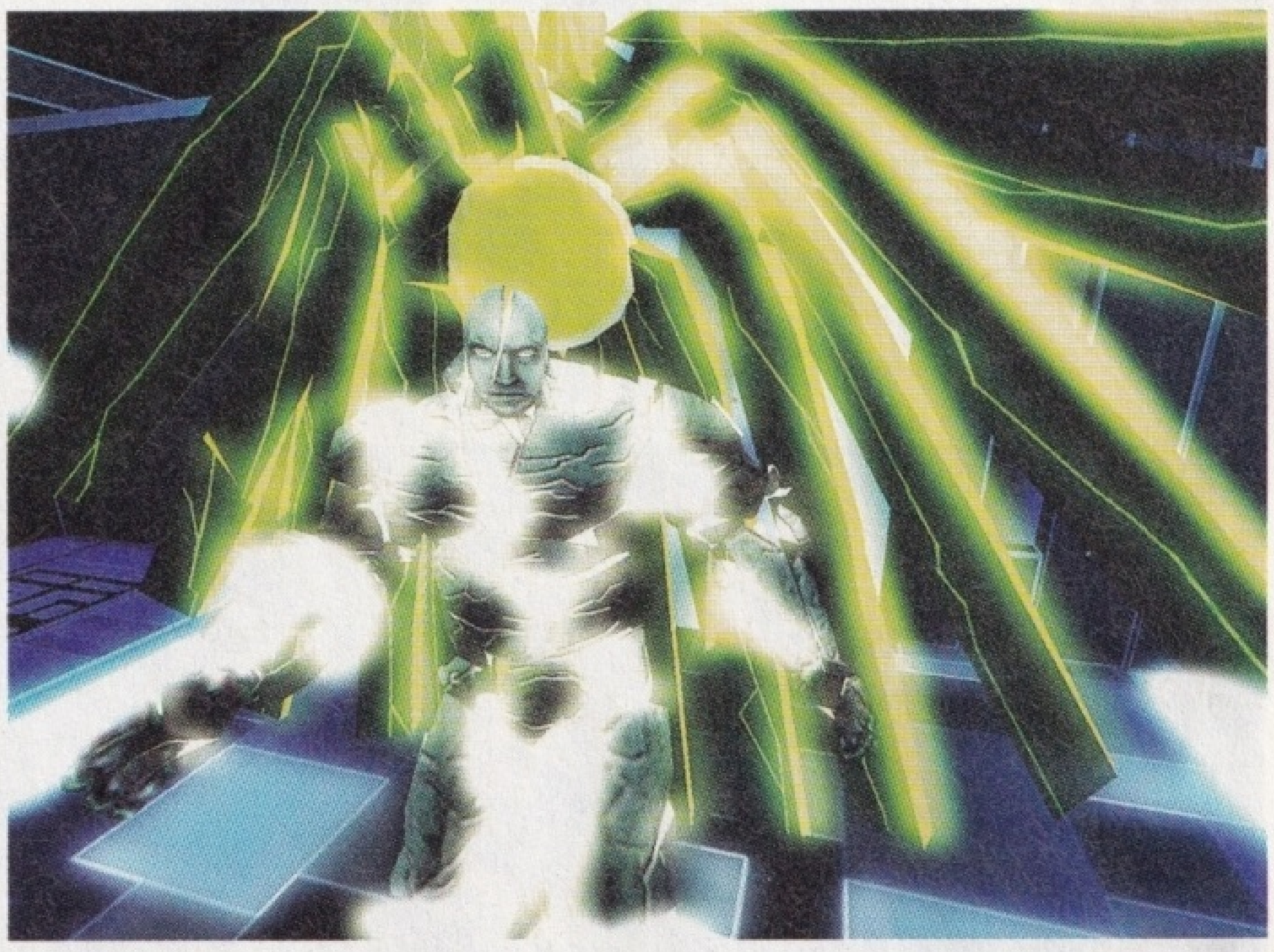
W kontynuacji kultowej gry wcielasz się w... program antywirusowy i ratujesz życie swojemu ojcu.

Czy zastanawiałeś się kiedyś, co wyprawiają w komputerze twoje ulubione gry w czasie, gdy przebywasz gdzie indziej? Jednego nie robią na pewno – nie siedzą sobie spokojnie w miejscu dla nich przeznaczonym, przynajmniej, jeśli wierzyć filmowi Disneya pod tytułem „Tron" z roku 1982. Według niego wszystkie programy żyją własnym życiem, grają ważniaków i w kółko zadają sobie pytanie – jest jakiś użytkownik, czy go nie ma? Co jednak się stanie, gdy zeskanuje cię promień lasera i wyśle jako program prosto do wnętrza olbrzymiego komputera?

Na to pytanie odpowiada gra FPP **Tron 2.0** nad którą właśnie pracuje firma Monolith (**No one Lives Forever 2**). W bardzo podobnym do oryginału, błyskotliwym stylu, gra kontynuuje historię hitu kinowego – 20 lat po tym, jak obaj bohaterowie, Flynn i Bradley, zaprowadzili porządek w komputerze koncernu Encom, Jet, syn Bradleya, musi teraz stanąć przeciwko odrażającemu Thornowi. Ten szef bezpieczeństwa Encomu początkowo przedostał się do wnętrza superkomputera, aby kraść tajne dane. Teraz jednak zaprowadził rządy terroru na twardym dysku i zaraża nieszkodliwe programy wirusem, który czyni z nich posłusznych niewolników. Musisz więc, jako Jet Bradley, udać się w ślad za Thornem do wnętrza komputera, aby wszelkimi dostępnymi środkami zmusić go do zaniechania procederu.

Jet kontra wirusy

Gra daje ci, co prawda, tylko cztery rodzaje broni do ręki, ale od czego są dodatki – dzięki nim możesz z nich stworzyć 12 nadzwyczaj skutecznych programów kasujących. Standardowe bronie: kulę, różdżkę i rękawicę można przekształcić w wyrzutnik granatów, precyzyjny miotacz ładunków elektrycznych lub też w wyrzutnię rakiet kierowanych z wbudowaną kamerą – podobną do Redeemera z UT 2003.

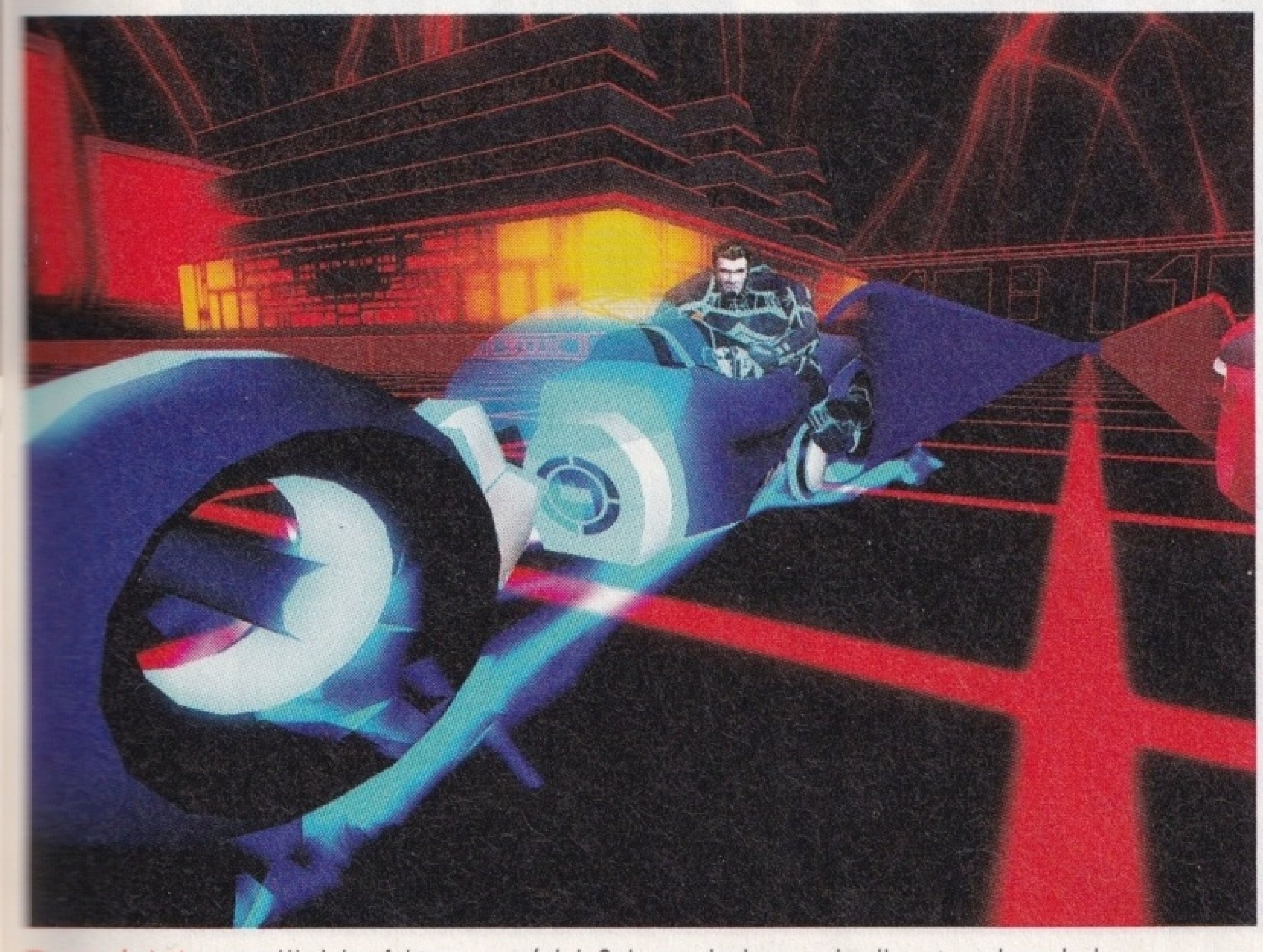


Potężny Thorne to twój wróg numer jeden. Zaraża nieszkodliwe programy wirusem i czyni z nich pomocników w walce przeciwko Jetowi Bradleyowi.

Twoja główna broń, znany już z filmu wirujący dysk, jest w wersji podstawowej znacznie bardziej zwrotny od oryginału, ale też powoduje znacznie mniej szkód. Doskonale jednak nadaje się do rzutów, choćby zza węgła. Podobnie jak Cate Archer w **No one Lives Forever 2**, Jet Bradley może zbierać punkty doświadczenia za osiągnięcie określonych celów. Punkty te może zamieniać na patche zwiększające jego możliwości. Na przykład „Y-upgrade" sprawia , że jest w stanie wyżej skakać. Dzięki innym ulepszeniom staje się szybszy lub silniejszy.

Wyścig w komputerze

Jeżeli znasz film, na pewno pamiętasz wyścigi skuterów świetlnych, pierwowzór dla wielu gier sharewarowych. Znajdziesz je także w grze Tron 2.0. Na kwadratowych arenach, tak zwanych rastrach, stajesz naprzeciw wrogów i rozegrasz morderczy wyścig. Nie chodzi jednak o to, by być najszybszym, ale o to, by skutecznie skasować przeciwnika. Służy do tego promień świetlny, wydobywający się z tyłu pojazdu – skondensowany strumień energii. Gdy ktoś z was – ty lub jeden z przeciwników – znajdzie się w zasięgu promienia, oznacza to koniec rozgrywki. Porozrzucane po arenach zasilacze ułatwiają to zadanie.



Skutery świetlne umożliwiają efektowne wyścigi. Cel: usunięcie przeciwnika z twardego dysku.

Tron 2.0

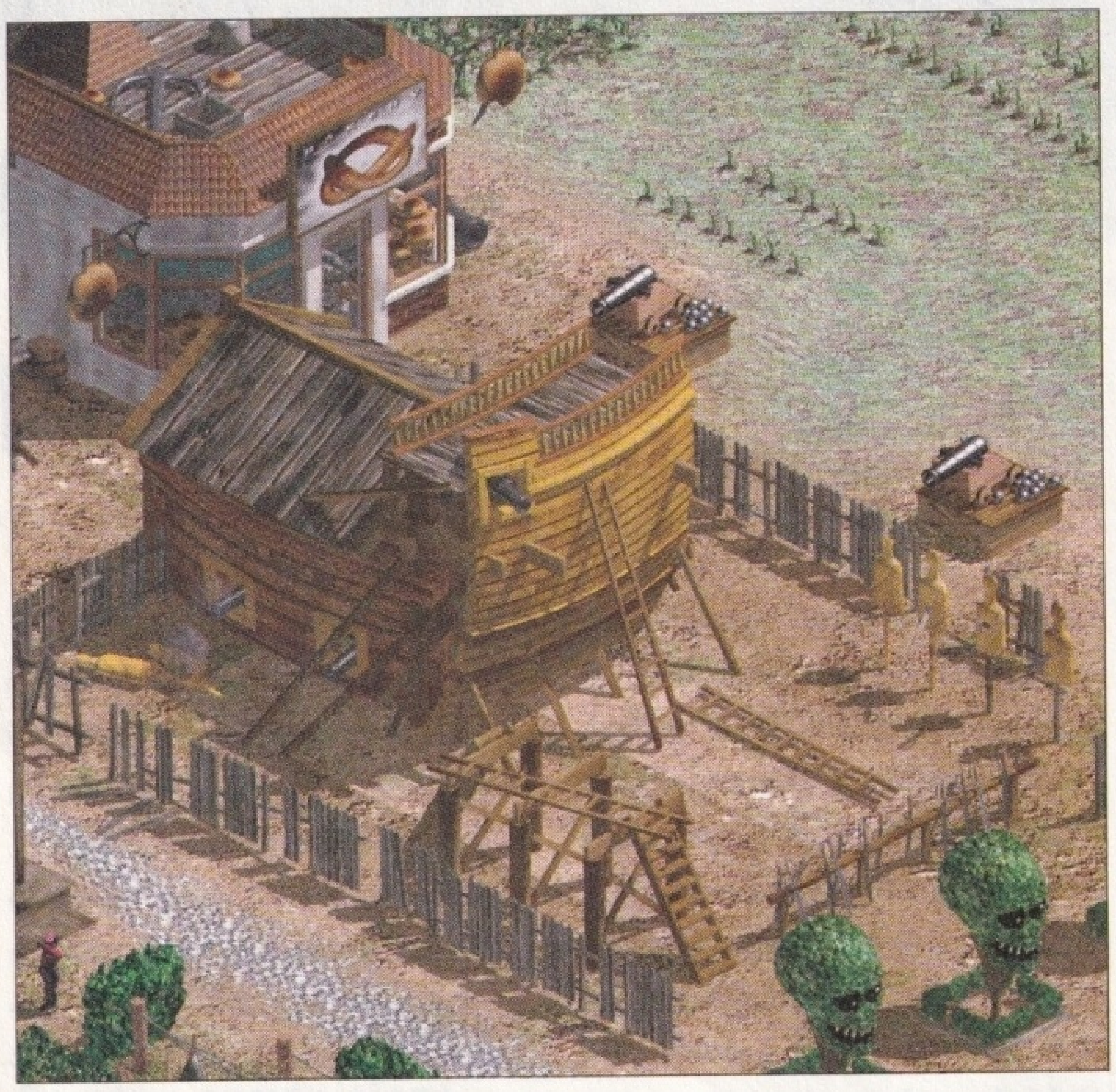
Gatunek	FPP	Producent	Monolith
Premiera	II kwartał 2003	Wrażenia	dobry

Jacek L. Komuda: Zastanawiam się na poważnie, czy gra ma szansę na karierę? Gdy film „Tron" pojawił się w kinach, ludzie nie mieli jeszcze komputerów w domu, a grafika składała się z kilku pikseli. Mam nadzieję, że rzeczywistość wirtualna w grze nie będzie wyglądać jak w filmie retro.

Szczury lądowe kontra morskie wilki

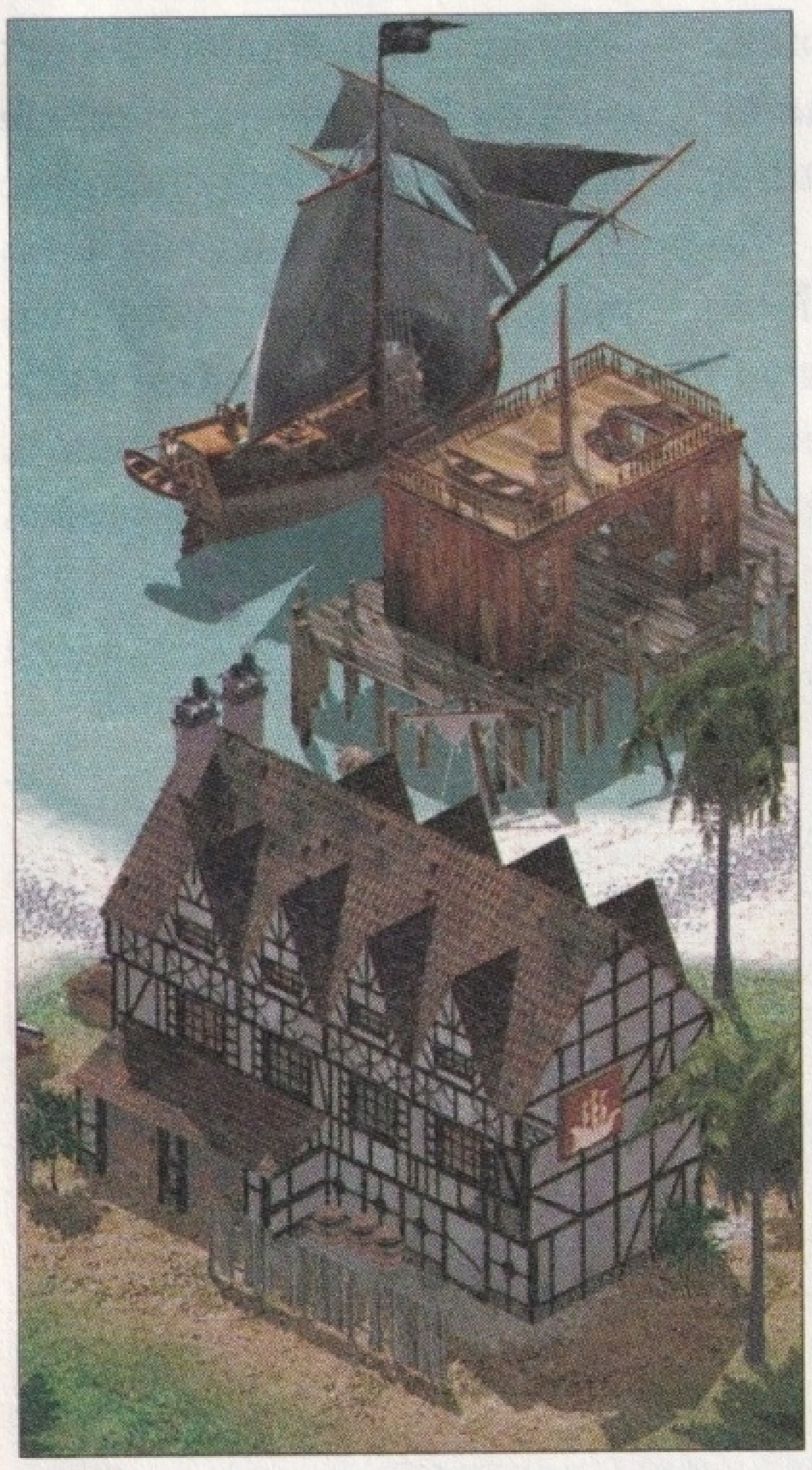
Tropico 2: Zatoka piratów

W tej grze nie musisz płacić podatków ani kłaniać się możniejszym. Masz wiernych kompanów i wysepkę, na której życie jest wesołe i nigdy nie brakuje rumu.



Wyspa zadziwia różnorodnością. Dom zbudowany z wraków karawel sąsiaduje z piekarnią jak z Disneylandu.

Życie pirata jest piekielnie ciężkie. Uwijanie się wśród takielunku, uprowadzanie młodych kobiet, zatapianie statków opływających w dostatki Hiszpanów – to wszystko doprowadza do kresu wytrzymałości nawet największego twardziela. Nic dziwnego więc, że każdy porządny pirat poświęca wolne wieczory na hulaszczą rozrywkę. Z gąsiorkiem rumu pod jedną ręką i ladacznicą pod drugą można zapomnieć o największym zmęczeniu. Jako wódz piratów będziesz musiał się troszczyć o swoich podwładnych. W **Tropico 2** zaopiekujesz się karaibską



Aby interes dobrze się kręcił, będziesz musiał się zatroszczyć o dostawy piwa i precelków dla spragnionych i wygłodniałych morskich rozbójników.

Fakty

- 15 misji w kampanii
- ponad 70 budynków
- 34 edykty
- 6 typów statków

Potężne galeony i duża dzielnica uciech przyciągną do twojej wyspy wielu piratów. Gdy wydasz edykt Festiwal piratów, twoją wyspę odwiedzi więcej hultajów wartych szubienicy.

wyspą, która ma zapewnić rozrywkę i wypoczynek najgorszym zabijakom, hultajom i groźnym morskim awanturnikom.

GameStar umówił się na spotkanie z Billem Spiethem, głównym projektantem tej gry. Siedliśmy w szynku u Kulawego Piotra i wspólnie osuszyliśmy pół beczki malagi zrabowanej holenderskim kupcom. A przy okazji zacny kompan zdradził nam wszystkie tajemnice życia korsarzy w grze **Tropico 2**.

Ładunek nowych pomysłów

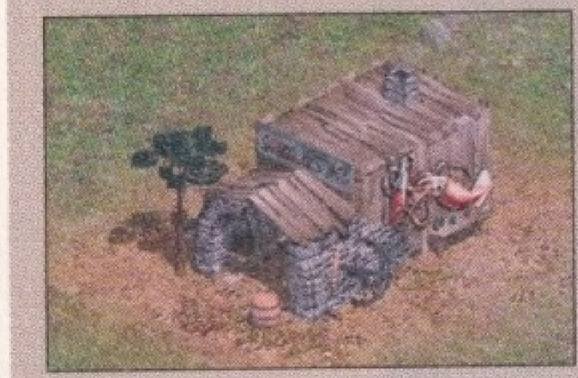
Zespół PopTop, twórca cieszącego się dużym powodzeniem **Tropico**, tym razem występuje jedynie jako wydawca gry. **Zatokę Piratów** przygotowuje zespół Frogcity, który zrobił między innymi obie części **Imperialismu**, a także **Trade Empires**. Pomysłodawca **Tropico** Phil Steinmeyer powierzył zatem pracę nad grą specjalistom od nowych pomysłów. Z tego, co zobaczyliśmy we wczesnej wersji, był to strzał w dziesiątkę. W **Tropico 2** rozszerzono sprawdzone zasady, a Frogcity dodało masę własnych ciekawych pomysłów, zachowując jednocześnie niepowtarzalną atmosferę z pierwszej części. Na przykład w **Tropico** jako dyktator małej wysepki musiałeś opowiedzieć się po stronie ZSRR lub USA. W **Tropico 2** także staniesz wobec konfliktu mocarstw: Hiszpanii, Anglii i Francji i – być może – opowiesz się po stronie któregoś z nich. Największą nowością jest to, że w drugiej części **Tropico** na wyspie znajdą się dwie różne grupy społeczne, z których każda ma inne wymagania. Piraci chcą odpocząć na rajskiej wyspie po wyczerpujących grabieżach i posyłaniu na

Na mapie strategicznej będziesz szukał nowych terytoriów i planował łupieskie wyprawy.

Bez efektywnie pracujących warsztatów lufy dział pozostaną zimne, a wyspa – bez obrony.

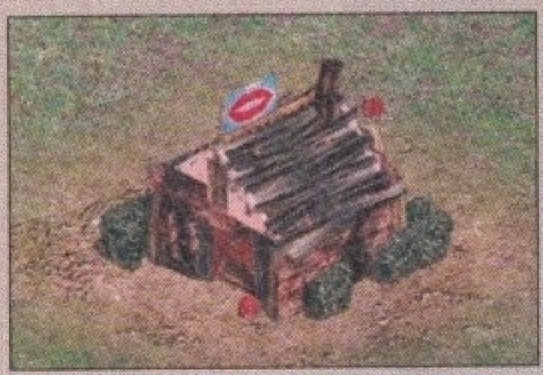
Zabawy piratów

Piraci chcą się dobrze bawić na swojej wyspie. Każde miejsce rozrywki występuje w trzech różnych wariantach, aby każdy korsarz, od majtka do kapitana, znalazł coś odpowiedniego dla siebie.



W szynku (z prawej najlepszy) piwo i rum leją się litrami. Wybierając jakość świadczonych usług, albo oszczędzasz trochę pieniędzy, albo rozpieszczasz piratów spragnionych hulanki i swawoli.

Piraci dają upust żądzy gry w różnych kasynach. Wybierają, czy odbywać się będą walki żab, ropuch czy też kogutów, i decydują, jak hojna będzie nagroda za zwycięstwo.



Każdy morski rabuś potrzebuje od czasu do czasu trochę czułości. I otrzymuje ją w domu uciech. Jednak kobiety lekkich obyczajów (z prawej) piraci muszą najpierw uprowadzić.

dno galeonów. Będziesz zatem musiał przygotować dla nich wiele wymyślnych atrakcji. Drugą grupą będą więźniowie-niewolnicy, którzy zajmą się na przykład produkcją rumu dla spragnionych korsarzy, naprawą ich statków oraz wykuwaniem nowych szabli i kutlasów. Pracowici niewolnicy powinni żyć w ciągłym strachu, w przeciwnym wypadku zbuntują się.

Od Drake'a do Czarnobrodego

Obok klasycznej gry bez końca i pojedynczych scenariuszy, twórcy z Frogcity przygotowują trzymającą w napięciu kampanię. W co najmniej 15 misjach będziesz stopniowo poznawał smak pirackiego życia i odkrywał pełną atrakcji historię. Na początku wybierzesz kapitana piratów, w którego wcielisz się w grze. Każdy z kandydatów będzie miał mocne i słabe strony. Oprócz postaci historycznych, jak Anne Bonney czy sir Francis Drake, odnajdziesz tu również bohaterów literackich, chociażby kapitana Haka. Ich cechy charakteru wpłyną na przebieg gry.

Piraci muszą coś jeść, więc na wyspie zamieszkają także farmerzy.

Jeśli twoja postać na przykład zostanie opisana jako inkwizytor, wyciśniesz więcej tajemnic z więźniów. Jeśli jednak zagrasz pijanicą, podwładni nie będą darzyli cię respektem. Możesz też zrezygnować z gotowej postaci morskiego rabusia i samodzielnie stworzyć od podstaw krwawego pirata lub morską herod-babę.

Planowanie wyspy

Budowle, które wzniesiesz na wyspie, okażą się bardziej złożone, niż w pierwszej części **Tropico**. Rolnictwo i przemysł zaopatrzą położone nad wodą stocznie oraz dzielnice rozrywki, a korsarze nie będą musieli pokonywać kilometrów do najbliższej osady. Czasem, niestety, pojawią się problemy z przepływem towarów, na przykład wówczas, gdy najlepsze miejsce na budowę cukrowni znajduje się nad brzegiem morza, a nie w centrum wyspy. Mam nadzieję, że te błędy zostaną usunięte w ostatecznej wersji gry. Podoba nam się, że każdy budynek otrzymuje własnego tragarza, który niezawodnie dostarcza potrzebne surowce. Regularne, denerwujące problemy z dostawami, które występowały w **Tropico**, należą do przeszłości.

Pirackie szynki i składy

W **Tropico 2**, inaczej niż w **Anno 1503**, będziesz musiał zasiedlić budynki przed uruchomieniem produkcji. Wyjątek stanowią lokale mieszkalne dla piratów – podobnie jak w **Sim City 4**, zaznaczysz tylko obszar pod zabudowę. W zależności od rangi korsarzy, którzy zamieszkają na tym

Podczas wyboru postaci obejrzysz wielką galerię ciemnych typów.

Jolly Roger na maszt!

Budowa łajby

Budowa galeonu w **Tropico 2** jest dużym wyzwaniem. Będziesz potrzebować nie tylko ogromnej ilości drewna i złota, ale również doświadczonych specjalistów, żeby ukończyć potężny okręt wojenny lub karawelę.

Załadunek statku

Przed wypłynięciem w morze załadujesz na statek zapasy żywności, armaty, szable i strzelby. Przyda się także zahartowana w bojach załoga, która gwarantuje sukces łupieżczej wyprawy.

Cel wyprawy

Na mapie strategicznej określisz cel wyprawy. Każde terytorium to różne zagrożenia i mniej lub bardziej bogate łupy. Niestety, tylko małe pole tekstowe i krótka animacja informują o przebiegu rabunku.

Powrót do portu

Hurrra, statek wraca do macierzystego portu! Dziennik pokładowy pokazuje, ile złotych monet oraz ilu więźniów udało się zdobyć. Dodatkowo po udanej wyprawie poprawiają się charakterystyki kapitana i załogi.

W zależności od rangi piraci zbudują różne luksusowe rezydencje i domy.

Tropico 2 kontra Anno1503

	Tropico 2	Anno1503
Budowanie	Budynki potrzebują zarówno robotników, jak i czasu. Z tego powodu duże projekty wymagają starannego przygotowania. Dopiero uprowadzeni specjaliści, np. rusznikarze, rozpoczną pracę w gotowym warsztacie.	Główna zasada – przy wystarczającej ilości surowców od razu stawiasz gotowy do wykorzystania budynek. Dzięki pracom badawczym w szkołach i uniwersytetach można stawiać nowe budynki.
Gospodarka	Krótkie łańcuchy produkcyjne i przejrzysta oferta dóbr tworzą prosty system gospodarczy.	Złożony obieg towarów wymaga ciągłego dostrajania gospodarki.
Walka	Podczas powstań lub ataków jednej z potęg kolonialnych piraci automatycznie bronią wyspy. Umiejętności bojowe można doskonalić w szkołach.	Żołnierze będą się fortyfikować tak, jak w strategii czasu rzeczywistego. Niestety, złe algorytmy sztucznej inteligencji psują zabawę.
Kampania	W co najmniej 15 misjach poznasz kawałek po kawałku wszystkie elementy gry. Teksty opowiadają historię wojowniczych piratów. Animowane sekwencje zapewniają urozmaicenie.	12 misji, które z powodu wysokiego stopnia trudności i dużego skomplikowania nadają się tylko i wyłącznie dla doświadczonego gracza.
Interfejs	Taki sam przejrzysty system, jak w Tropico. Każdy mieszkaniec dostarcza informacji o życiu wyspy. Obszerne statystyki na każdy temat.	Porządne sterowanie wykorzystujące rozwijane menu zawiera jedynie drobne niedociągnięcia. Widzimy za mało wskazówek podczas problemów z osadnictwem, nie ma też statystyk, które mogłyby się przydać.
Grafika	Około 70 budynków, ale monotonne życie wyspy. Tylko jeden typ powierzchni.	Bardzo szczegółowe światy w pięciu strefach klimatycznych. Graficzna różnorodność dzięki 345 typom budynków.

terenie, powstaną nędzne chatki zbite z desek lub luksusowe rezydencje.

Gdy wytwórnie i lokale rozrywkowe zaczną pracować na najwyższych obrotach, do twojej kasy napłyną pieniądze. Tym razem najpewniejszym sposobem prowadzenia interesów stanie się rabunek. Do wyboru będzie sześć rodzajów statków o różnej sile uzbrojenia, zabierających mniej lub więcej zapasów żywności. Wyposażenie, które weźmiesz na pokład, zależy od umiejętności twojej załogi. W zależności od tego, czy będą to kanonierzy, strzelcy lub fechmistrze – dla każdego dobierzesz odpowiednią broń i strategię walki.

Łupieskie wyprawy

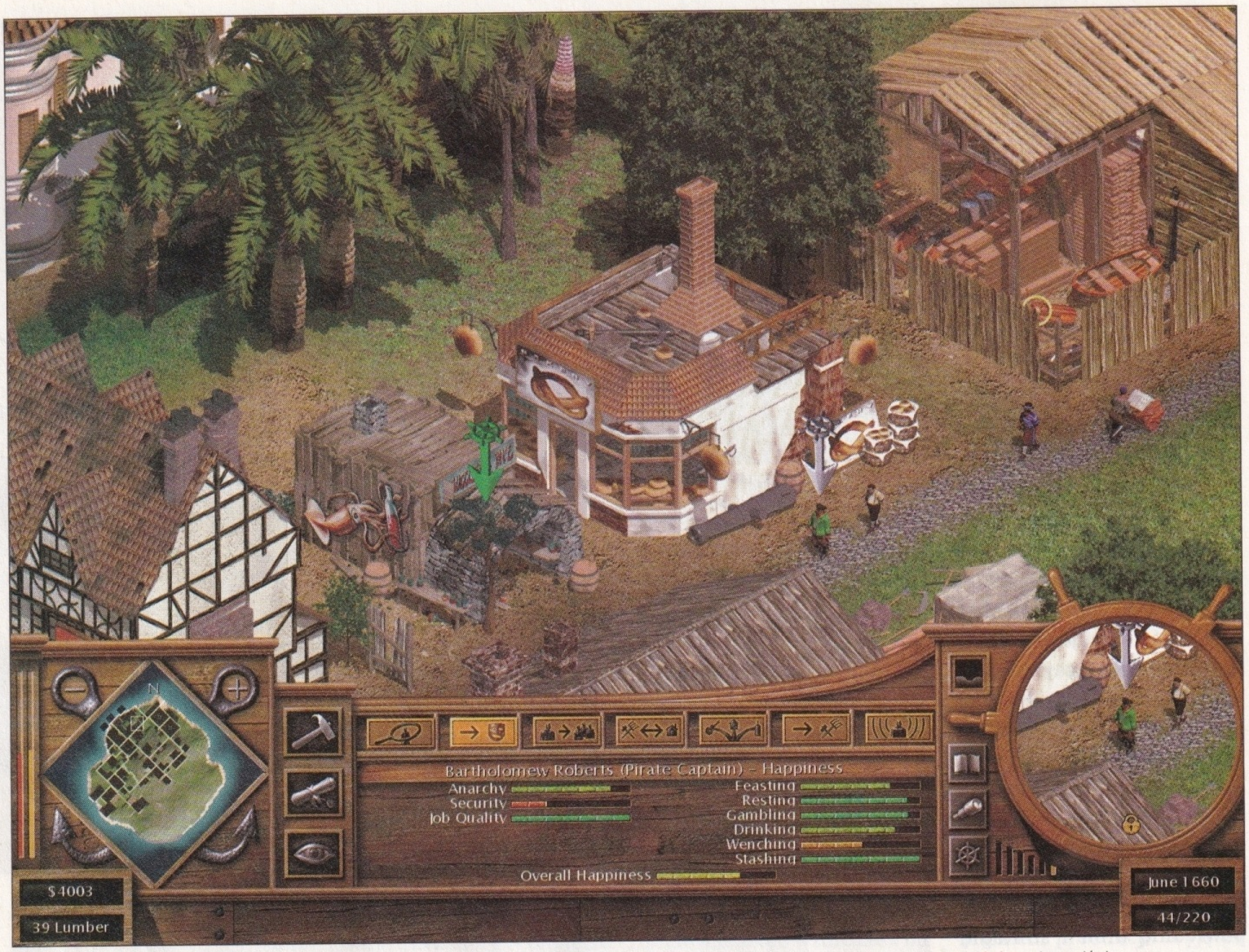
Tym razem będziesz nie tylko zarządzał wyspą, ale wybierzesz cele wypraw rabunkowych i wskażesz wody, na które pożeglują twoi żądni łupu piraci. Terytoria te różnią się poziomem niebezpieczeństwa oraz potencjalnymi zdobyczami. Na hiszpańskim szlaku handlowym zdobędziesz dwukrotnie więcej złotych dublonów, niż na innych, ale twoje statki mogą się natknąć na znacznie lepiej uzbrojone galeony.

W czasie starć zastosujesz różne manewry bitewne. Wszystkie mają swoje wady i zalety. Jeśli wolisz z większej odległości podziurawić kadłub wrogiego okrętu, nie poniesiesz strat w ludziach, ale będziesz musiał się zadowolić mniejszym łupem (kosztownościami i więźniami). Niestety, w **Tropico 2** nie zobaczysz malowniczej bitwy morskiej. W czasie ostrzału i zdobywania wrogiego okrętu pojawi się tylko pole tekstowe i krótka animacja. **Tropico 2** zdecydowanie nie będzie nowym **Sea Dogs**. Nie można jednak mieć wszystkiego.

Złoto, wino i więźniowie

Skrzynie pełne złota są miłe sercu pirata – jednak prawdziwy morski rabuś przywozi na wyspę jeszcze inne użyteczne zdobycze. Pod pokładem wśród więźniów zwykle powinno się znajdować kilku bogatych kupców lub szlachciców. Rozpieszczeni wielmoże są niezbyt przydatni jako

Dobry pirat to zły pirat. Jeśli będziesz traktować więźniów pobłażliwie, na wyspie wybuchnie powstanie.



Kapitan Roberts (na zielono), znany morski rozbójnik, awanturnik i okrutnik, wróg Hiszpanów i holenderskich kupców, właśnie udaje się do swojej kajuty, aby napić się rumu. Paski na dole ekranu informują o nastrojach panujących wśród piratów i mieszkańców wyspy, którą masz przyjemność zarządzać.

siła robocza, ale nadają się znakomicie na zakładników. Im dłużej ich przetrzymasz na wyspie i im bardziej ważne będą to persony, tym większego okupu będziesz mógł zażądać. Porywaczy i spółkę powołasz do życia, podobnie jak w pierwszej części gry, odpowiednim edyktem. W **Tropico 2** czekają 34 różne warianty pirackich festynów, między innymi dzień tortur czy darmowe piwo (ten edykt zdecydowanie najbardziej podoba się redakcji GameStara). Rozbudowany ekran statystyk powinien ci pomóc w podjęciu odpowiedniej akcji.

Mieszkańcy wysepki

Każdy mieszkaniec pirackiej wysepki ma kilka charakterystyk, które wpływają na jego zachowanie. Jeśli kapitan jest spragniony, z pewnością w najbliższym czasie odwiedzi jakąś knajpę. Korsarze doskonalą swoje umiejętności podczas rejsów albo na stałym lądzie, w jednej z pięciu pirackich szkół. Z lekcji nie korzystają więźniowie, którzy uczą się jedynie poprzez ciężką pracę. Nadzorca z pejczem wystarczająco motywuje ich do nauki. Jeśli mimo to będą się sprzeciwiać, postawisz niedaleko szubienicę i przypomnisz niewolnikom, kto naprawdę rządzi na wyspie. Specjalistów w niektórych profesjach, jak rusznikarze czy piękne kurtyzany, nie będziesz mógł szkolić, więc jedyne rozwiązanie to starannie zaplanowana wyprawa i porwanie tych fachowców. Jest to jednak przykry obowiązek, który sprawi korsarzom mniej przyjemności, niż zdobywania skarbów.

Chór piratów

W porównaniu z pierwowzorem w **Tropico 2** grafika zmieniła się nieznacznie, chociaż Frogcity zapewnia, że do drugiej części opracował zupełnie nowy silnik. Nadal więc będziesz oglądał płaskie, ale kolorowe plansze, przedstawiające tropikalną wysepkę, mieszkańców i budowle. W prawie każdym z 70 starannie wyrenderowanych budynków znajdzie się jakiś zabawny szczegół do odkrycia. Na przykład nad wejściem do luksusowego domu uciech wisi czerwona latarnia, natomiast w lupanarach o niższym standardzie, przeznaczonych dla zwykłych marynarzy, leży ona w brudzie i zapomnieniu. Wprawdzie wyspa mogłaby jeszcze bardziej tętnić życiem, jednak pirackie scenariusze dostarczają mnóstwa przykładów zabawnych animacji! Pod tym względem Frogcity nie powinno już nic ulepszać.

Tropico 2 dużo ze swojej niepowtarzalnej atmosfery zawdzięcza muzyce. W drugiej części Frogcity również skorzystało z usług własnego kompozytora. Pierwsze próby chóru bardzo nam się podobały. Wydawca gry – Take 2 – rozważa, czy do specjalnej edycji **Tropico 2** dołączyć 60-minutową ścieżkę dźwiękową na płycie CD-Audio. RJ

Tropico 2: Zatoka piratów

Gatunek	strategia ekonomiczna	Producent	Frogcity
Premiera	kwiecień 2003	Wrażenia	dobre

Rafał Janus: **Tropico 2** rozszerza sprawdzone zasady gry z pierwszej części o mnóstwo innowacyjnych i zabawnych nowinek. Poza tym scenariusz pirackiej kampanii jest pomysłowy i dopracowany. Jeśli Frogcity tchnie w wyspy jeszcze więcej życia, piraci mogą nawet pobić **Anno 1503**.

© 2002 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six: Raven Shield is a trademark under registration by Ubi Soft Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. All Rights Reserved.

Orkowie w ciepłych gatkach

WarCraft III Frozen Throne

Ludzie, Orkowie, Nieumarli i Nocne Elfy świętują swój powrót. Przedstawiamy pierwsze informacje o najbardziej ekscytującym dodatku roku przygotowywanym przez firmę Blizzard!

Charyzmatyczni bohaterowie są tak rzadko spotykani w grach, jak dobrzy aktorzy w brazylijskich telenowelach. Ci nieliczni, cieszący się sympatią, jak Guybrush Theepwood, Cate Archer czy Lara Croft pojawiają się przeważnie w grach akcji i przygodówkach, a bardzo rzadko w strategiach. Jeśli jednak już taka persona się trafia, z reguły pochodzi ze stajni Blizzarda. Miłośnicy RTS-ów powinni już teraz zacierać ręce z radości, bo latem znów powrócą: wódz Orków Thrall, książę Arthas i łowca demonów Illidan, aby we **Frozen Throne**, dodatku do **WarCrafta III**, przeżyć nowe przygody.

Los się dopełni

Przemiana księcia Arthasa ze szlachetnego rycerza w przywódcę Nieumarłych była wątkiem przewodnim dwóch pierwszych kampanii w **WarCrafcie III**. Jednak podczas walki przeciw demonom książę zniknął, a jego dalszy los pozostawał nieznany. Nie bez powodu, bo jego dalsze losy Blizzard opowie właśnie we **Frozen Throne**. Arthas i łowca demonów Illidan na wyścigi próbują odnaleźć miejsce ukrycia magicznej lodowej korony. Tam właśnie, uwięziony na śnieżnym pustkowiu, czeka na uwolnienie król licz Ner'zhul. O tym, jak zakończy się rywalizacja i jaki będzie przebieg tych dramatycznych wydarzeń dowiesz się, rozgrywając trzy powiązane ze sobą kampanie, które będziesz przechodził jedną po drugiej. Grę rozpoczniesz dowodząc Nocnymi Elfami, w drugiej kampanii pokierujesz ludźmi, a na koniec, prowadząc Nieumarłych, będziesz liczył na happy end. Twórcy dodatku nie zapomnieli również o Orkach – ta potężna, zielonoskóra rasa pojawi się w czwartej, niezależnej kampanii, która ma przede wszystkim zademonstrować możliwości nowego, udoskonalonego edytora poziomów do **WarCrafta III**.

Nowi bohaterowie

Do starych znajomych dołączą we **Frozen Throne** czterej nowi bohaterowie: po jednym dla każdej rasy (każdy ze świeżutkimi zdolnościami specjalnymi). Ludzie zaś wprowadzą na scenę Magów krwi. Ci mroczni czarodzieje wyłamią się z ludu elfów i będą wspierać śmiertelników niszczycielskimi zaklęciami. Na przykład przywołają wyjątkowo paskudne Uderzenie płomieni, które na dużym obszarze wyrządzi poważne szkody nieprzyjacielskim jednostkom. W dodatku wrogie wojska nie będą mogły przerwać tego zaklęcia.

Blizzard potwierdza, że we **Frozen Throne** pojawią się również neutralni bohaterowie. Będziesz mógł za pieniądze skorzystać z ich usług i w ten sposób wzmocnić siłę swojej armii. W efekcie jeszcze

Nowy bohater ludzi Mag krwi, właśnie prezentuje się wraz ze swoją świtą. Dokoła niego czuwają Łamacze magii.

Bohaterowie Orków są jeszcze bezimienni, a już rzucają potężne czary ofensywne.

Jeźdźcy nietoperzy, należący do Orków właśnie atakują bazę ludzi.

ważniejsze stanie się wczesne odkrycie całej mapy.

Magiczni złodzieje

Dobrą zabawę fanom **WarCrafta III** mają zapewnić również nowe jednostki. Na razie powszechnie wiadomo o trzech. Łamacz magii służący ludziom ma być kimś w rodzaju magicznego złodzieja. Będzie absorbował zaklęcia poprawiające umiejętności i przenosił je na sojusznicze jednostki. Dosiadający nietoperzy Troll to nowa jednostka latająca, która pojawi się w zastępach Orków. Także Nocne elfy otrzymają Górskiego olbrzyma – to bardzo groźny wojownik na polu bitwy.

Najważniejszą nowość zaobserwowaliśmy przy budowie bazy: Orkowie, ludzie, Nieumarli i Nocne elfy zbudują własne sklepy, w których do kupienia będą różne przedmioty. Ten handel pomiędzy sojuszniczymi jednostkami powinien się przydać przede wszystkim w trybie multiplayer. Neutralne budynki nie stracą znaczenia, bo liczba dostępnych w nich przedmiotów zostanie zwiększona.

Mimo tych wszystkich istotnych zmian równowaga sił czterech zmagających się ras pozostanie zachowana. Aby być tego pewnym, Blizzard rozpoczął w lutym testy, w których uczestniczy 5000 graczy. Niestety polscy miłośnicy nie będą się mogli przyłączyć do gry, bo dostęp do wersji testowej **Frozen Throne** otrzymali na razie wyłącznie Amerykanie i Kanadyjczycy.

Lepszy Battle.net

Królowanie wśród gier strategicznych **WarCraft III** zawdzięcza głównie znakomitemu trybowi multiplayer. Jednak Blizzard nie chce spocząć na laurach, ale jeszcze bardziej umocni swoją dominację. Producent ten zapowiada, że w dodatku **Frozen Throne** obok wielu nowych map pojawi się również dodatkowy tryb gry dla użytkowników bezpłatnego Battle.netu.

Fanatyków sieciowej rozgrywki z pewnością zainteresuje informacja, że **Frozen Throne** ma pozwalać na zakładanie własnych klanów i organizowanie turniejów. Jednak jeszcze nie wiadomo, jak będzie to działać, a twórcy gry na razie milczą na ten temat i nie chcieli podzielić się żadną informacją z GameStarem.

Obce światy

Aby **Frozen Throne** pozostał długo atrakcyjny również w trybie jednoosobowym, mocno zmodyfikowano edytor poziomów. Wreszcie gracze będą mogli samodzielnie zaprojektować kampanię, z własnymi sekwencjami łączącymi poszczególne etapy, a nawet opatrzyć je komentarzami. W dodatku znajdą się trzy zupełnie nowe zestawy krajobrazu, z różnorodną florą i fauną, które Blizzard zastosował w kampaniach do trybu jednoosobowego. Wiadomo, że jednym z nich będzie wodny świat, pozostałe dwa są na razie okryte tajemnicą.

Obok wielu dobrych wiadomości dla fanów **WarCrafta III** są też rozczarowania. Okazuje się, że Mrocznymi demonami, pierwotnie zapowiadanymi jako piąta dostępna rasa, nie będziesz dowodzić w dodatku **Frozen Throne**. A to już nie fair! Wszyskie dodatki Blizzarda są bardzo drogie, więc GameStar uważa, że gracze mają prawo żądać, aby w każdym kolejnym dodatku dostępna była dodatkowa rasa. RJ

Pierwsze ujęcia nowych budynków – Blizzard milczy na temat tego, czym będzie sześcian opleciony łańcuchami.

Górski olbrzym to potężna jednostka, która pojawi się w zastępach Nocnych elfów.

WarCraft III: Frozen Throne

Gatunek dodatek do RTS-a **Producent** Blizzard
Premiera II kwartał 2003 **Wrażenia** dobry

Piotr Nowakowski: „Blizzard pozostał Blizzardem – wszystkie nowości wprowadzone w dodatku są starannie przemyślane. Wprawdzie życzyłbym sobie nowej rasy, ale cztery nowe kampanie to znacznie więcej niż potrzeba, aby w wakacje zatrzymać mnie przy komputerze."

Kosmiczni gliniarze, galaktyczni piraci

Freelancer

W przestrzeni kosmicznej karierę zrobią tylko ci wolni strzelcy, którzy wiedzą, jak schodzić z drogi służbom porządkowym i rozprawiać się z konkurentami.

Wkrótce zobaczysz wielkie bitwy w kosmicznej otchłani i niezliczone statki bojowe walczące wśród planet i asteroidów. We Freelancerze czeka cię prawdziwa orgia świateł i efektów, a ponura kosmiczna przestrzeń uzyska zupełnie nowy wymiar.

Fakty

- 48 systemów gwiezdnych
- 50 frakcji
- 2000 postaci NPC-ów
- 30 sterowalnych modeli statków kosmicznych

Dziennik pokładowy kapitana, rok 2003 czasu gwiezdnego: **Statek Freelancer** podchodzi właśnie do lądowania na ziemskim terminalu informatycznym. To była męcząca, trwająca ponad pięć lat odyseja... W trakcie prac nad grą kapitan znalazł się za burtą (pomysłodawca Chris Roberts wyleciał z zespołu), a drużyna Digital Anvil musiała wywiesić nową banderę (Microsoft podkupił zespół programistów). W trakcie obfitującej w wydarzenia wyprawy gra podlegała daleko idącym zmianom, dlatego też sztab admiralski GameStara wysłał załogową sondę rozpoznawczą do Austin w Teksasie. Tam właśnie producent Phil Wattenbarger i autor czołówki Jörg Neumann zorganizowali nam na wyłączność lot próbny wczesną wersją ich najnowszego statku – **Freelancera**.

I... akcja!

We wczesnych wersjach demonstracyjnych, prezentowanych na targach, **Freelancer** wyglądał jak monumentalna kosmiczna space-opera, dająca się porównać do *Odysei kosmicznej 2001* Stanleya Kubricka lub pierwszej części *Obcego* mistrza Ridleya. Kilkoma prostymi kliknięciami myszą grający wydawał rozkazy manewrów, które autopilot kosmicznego statku wykonywał tak, jakby sam nim dowodził. Ta pierwotna koncepcja miała tylko jeden drobny feler – była nudna. Jörg Neumann, szef programistów od czasu odejścia Chrisa Robertsa, przypomina sobie: „Chwilami mieliśmy do 40 różnych ikon na monitorze, ale mimo to gra nie była dostatecznie wciągająca. Chcieliśmy dać graczom więcej bezpośredniej kontroli". Ostatecznie całe sterowanie zostało opracowane od nowa.

Oferta handlarzy bronią to jedno z menu gry, do którego z pewnością będziesz często zaglądał.

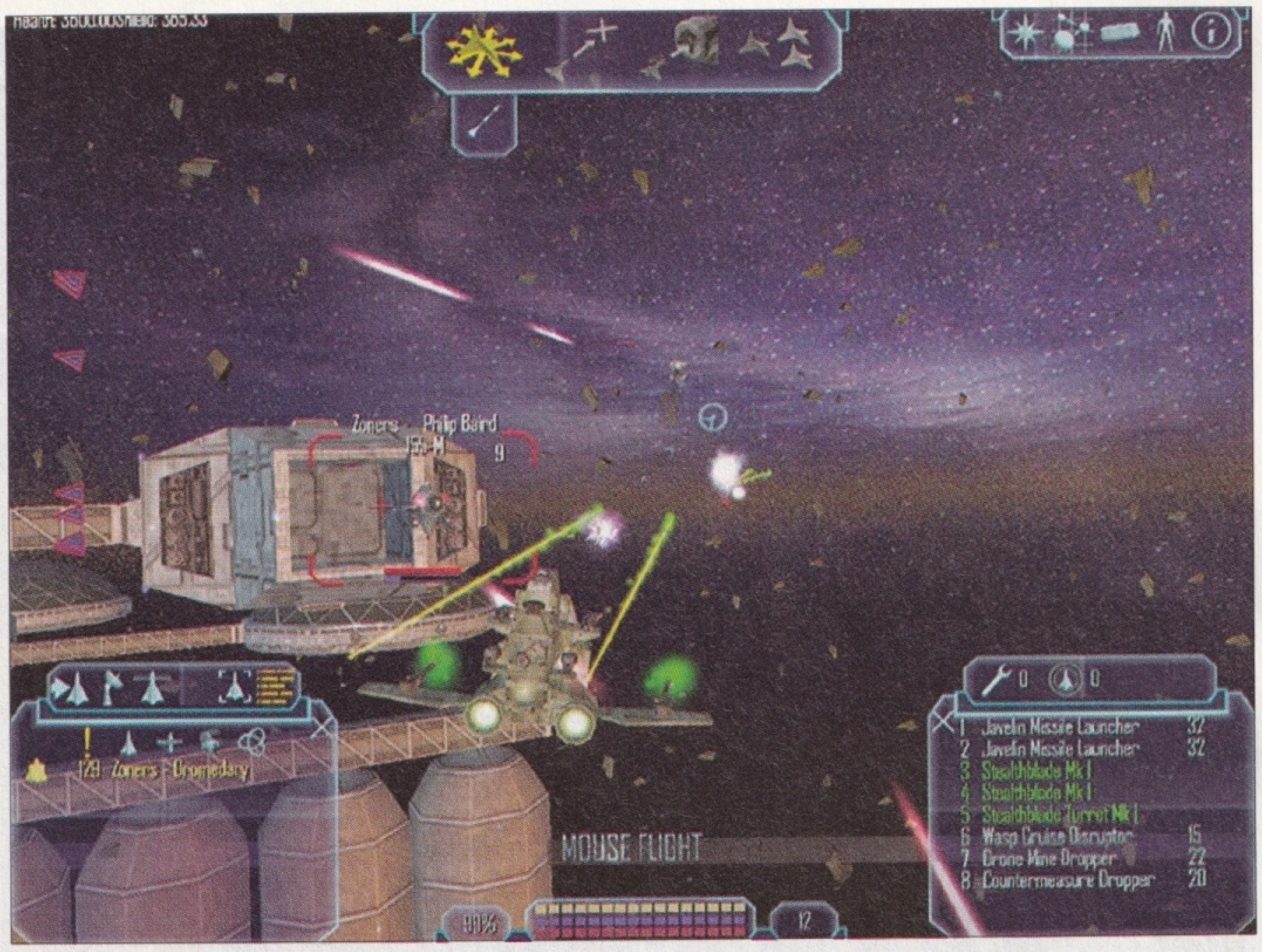
Nasze ciemne interesy

Planeta Neu-Berlin należy do imperium Haus Rheinland. Po wylądowaniu klikasz drugą ikonę od lewej i...

... w ten sposób trafiasz do miejscowego baru, gdzie jak wszyscy szmuglerzy w typie Hana Solo, zbierasz plotki i zagadujesz innych gości.

Na wstępie gawędzisz z blondynką (dialog jest automatyczny). W ten sposób dowiadujesz się o misjach i pogłoskach.

Takie sekwencje renderowane są w czasie rzeczywistym. Sposób mówienia, mimika i zmienne ustawienia kamery sprawiają wrażenie, że ogląda się film.



Ikony na środku górnej krawędzi ekranu odpowiadają za bezpośrednie sterowanie, lądowanie z autopilotem i lot w formacji. Na środku dolnej części ekranu są wskaźniki energii reaktora, tarczy ochronnej i powłoki statku. Po prawej stronie na dole – menu broni.

Dżojstik? Nie, dzięki!

W nowym, ulepszonym **Freelancerze** czekają cię dynamiczne, kosmiczne bitwy przywodzące na myśl gwiezdną sagę *Star Wars*. Sterowanie przypomina bardziej to, które znasz z shooterów, niż z symulacji. Klawisze służą do przyśpieszania, hamowania i manewrowania statkiem. Z naciśniętym lewym przyciskiem myszy pokierujesz statkiem, prawym będziesz strzelał. Jeżeli zwolnisz oba przyciski, pojawi się wskaźnik myszy. Teraz możesz klikać cele i wywoływać menu.

Dżojstik, przez lata nieodzowne wyposażenie każdego pilota w przestrzeni kosmicznej, powędrował przez komorę ciśnieniową w próżnię zapomnienia – w ogóle nie jest obsługiwany! Jörg Neumann skwitował to: „Określone manewry, na przykład uniki z jednoczesnym strzelaniem, byłyby po prostu trudniejsze do wykonania za pomocą dżojstika". Prawdziwym sprawdzianem dla kosmicznego włóczęgi są różne taktyki ataku przeciwników.

Specjalnością jednej z frakcji piratów jest na przykład atak na kursie kolizyjnym z unikiem w ostatniej sekundzie, wystrzelenie miny na nasz tor lotu i ucieczka na dopalaczach.

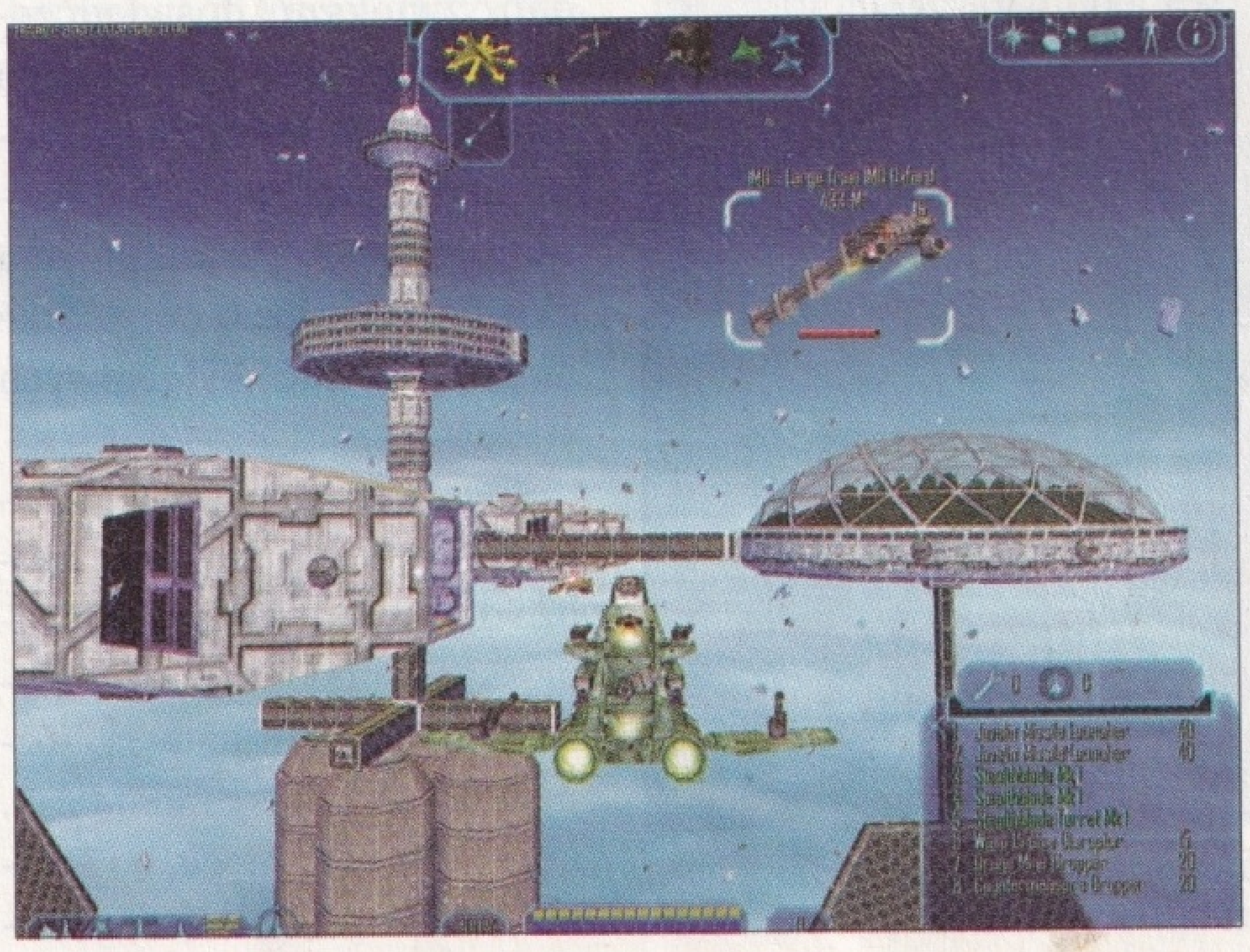
Oczywiście i ty masz do dyspozycji kilka manewrów specjalnych – korzystając z techniki przypominającej użycie hamulca ręcznego, można zatrzymać statek niemal w miejscu, sprawiając, że przeciwnik znajdzie się przed tobą. Łupy po zestrzelonych przeciwnikach zbierzesz po naciśnięciu przycisku wiązki ściągającej – tak jak w **Earth & Beyond**.

Dostosuj sprzęt

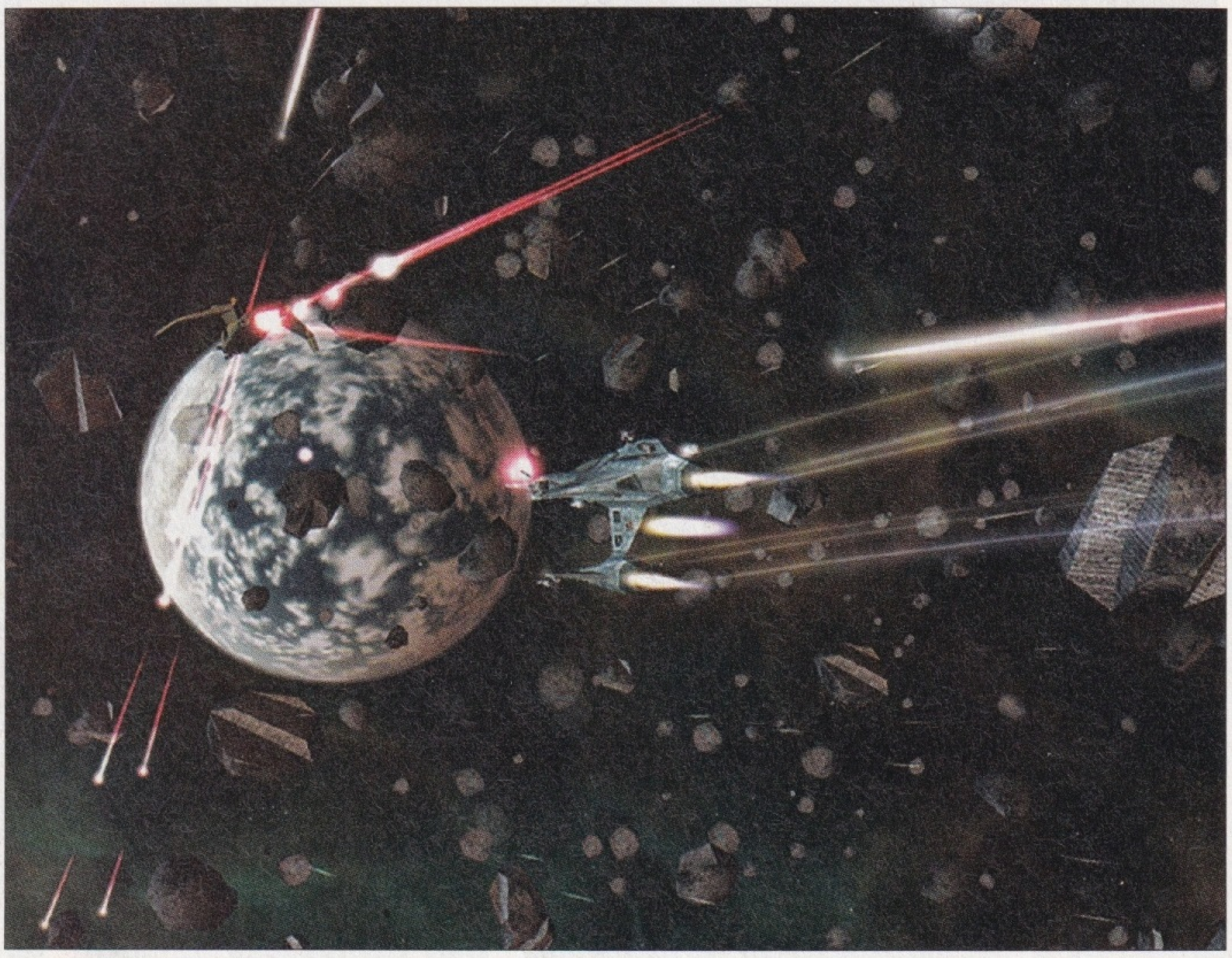
Gdy nadciągną wrogowie, miej się na baczności. Jest wiele rodzajów tarcz, które lepiej lub gorzej chronią przed poszczególnymi typami broni. Tarcze grawitonowe na przykład skutecznie bronią przed działami laserowymi, protonowymi i impulsowymi. Z kolei broń plazmowa i cząsteczkowa zyskuje przy tym typie tarczy na skuteczności. W trakcie pojedynku w dowolnej chwili wprowadzisz do walki baterie i nanoroboty, naprawiające tarcze i osłony – to przypomina trochę napój uzdrawiający w grach RPG. W bitwie nie będziesz sam – jednym kliknięciem ikony przywołasz silną grupę bojową i znajdziesz się wśród zaprzyjaźnionych, sterowanych przez komputer skrzydłowych.

Dbaj o opinię

O tym, kto z kim walczy w grze **Freelancer**, nie decyduje bynajmniej czysty przypadek. Jest dokładnie 50 frakcji, które utrzymują ze sobą stosunki. Jeżeli na przykład wykonasz misje dla Policji Liberty, zyskasz uznanie zarówno stróżów porządku, jak i zaprzyjaźnionych z nimi stronnictw. Zostaniesz jednak znienawidzony przez



Z każdym napotkanym statkiem można nawiązać łączność radiową lub towarzyszyć mu w podróży, jeśli nie należy on do wrogiej formacji.



Wszechświat dostępny dla wolnego strzelca wygląda interesująco. Kosmos jest kolorowy, pełen baz kosmicznych, statków i ciał niebieskich.

wszystkich wrogów tych kosmicznych gliniarzy i każdy gwiezdny rabuś zaatakuje cię przy pierwszej sposobności. Z kolei może się zdarzyć, że gdy będziesz uwikłany w walkę powietrzną z piratami, przyjdzie ci z odsieczą znajdujący się przypadkiem w pobliżu statek Liberty. Na szczęście reputację można kupić.

Za łapówki i wykonanie odpowiednich misji będziesz mógł stale zyskiwać przychylność zwaśnionych frakcji. Im lepsza pozycja, tym większe szanse na otrzymanie od którejś z nich lukratywnych zleceń, wartościowych informacji i zaawansowanego uzbrojenia.

Mapy sektorów ułatwiają nawigację w ramach jednego systemu i umożliwiają podróże do sąsiednich sektorów.

Jak zostać asem?

Zgrabnie przedstawiona historia nadaje sens i koloryt codziennemu życiu pilota. Bohater gry Trent Edison jest jednym z niewielu, którzy przeżyli atak na stację kosmiczną Freeport 7. Po przybyciu uciekiniera na Manhattan, kolonię Liberty, przejmiesz kontrolę nad Trentem. W miejscowym barze rozejrzysz się za zleceniodawcami. Pierwsze zadania dla **freelancerów** wyglądają jak zwykłe misje najemników, ale już wkrótce Trent uwikła się w intrygi, spiski i układy z Obcymi. W grze będziesz wybierał misje lub opcjonalne przypadkowe zlecenia. Wykonanie zadań zwiększa doświadczenie bohatera. Jego poziom zwiększa się wraz ze zdobywaniem bogactw i wykonywaniem misji. Po osiągnięciu określonego poziomu w grze można używać dodatkowych statków i broni.

Trwające ponad dwie godziny sekwencje filmowe są bardzo dobre pod względem technicznym, imponują zmiennymi ustawieniami kamery, różnymi kątami ujęć i montażem. I nic w tym dziwnego, bo Digital Anvil zatrudnia kilku ekspertów z praktyką w Hollywood. W dialogach nie można, co prawda, wybierać odpowiedzi, jednak reputacja wpływa pośrednio na przebieg rozmowy. Zaprzyjaźnieni Bohaterowie Niezależni rozpoznają bohatera, pozdrawiają i przekazują więcej informacji.

Trudne początki

Pierwszy, skromny pojazd otrzymasz w prezencie, ale już wkrótce trudno będzie cię oderwać od okna wystawowego salonu handlarza statków kosmicznych. W grze wybierzesz statek z 30 modeli, od ciężkich frachtowców do zwinnych myśliwców. Miejsca w hangarze jest mało, dlatego nie będziesz mógł mieć więcej niż jednego statku.

Jeśli kupisz nowy model, handlarz chętnie weźmie od ciebie stary pojazd w rozliczeniu. Reaktor i tarcze będą na stałe przypisane do konkretnego pojazdu, ale gniazda broni można dowolnie konfigurować. W grze dostępna jest broń na każdą kieszeń, od lekkich laserów do porażających, nadzwyczaj potężnych dział cząsteczkowych. Ruchome wieżyczki strzelnicze, sterowane przez gracza, mogą również prowadzić ogień na boki i do tyłu. Oferty dopełniają miny, różne typy rakiet oraz torpedy do atakowania stacji kosmicznych i transportowców. AL

Po przełączeniu się na widok z wieżyczki strzelniczej kamera obserwatora obraca się wokół twojego statku. Dzięki temu masz szansę dostrzec przeciwnika z tyłu i z boku.

Freelancer

Gatunek	Kosmiczny symulator i RPG	Producent	Digital Anvil
Premiera	11 kwietnia 2003	Wrażenia	świetny

Maciej Jurewicz: „We Freelancerze obawiałem się abstrakcyjnego sterowania. Teraz, gdy jest mniej ikon, a więcej konkretnej akcji, gra nabiera kolorów. Nowy system kontrolny przyda się do rozgrywania szybkich bitew kosmicznych. Gra zaczyna wyglądać jak prawdziwy hit!

Mleczne imperium kontratakuje

Polanie II

W pojedynku z warcraftowymi orkami, kościejem i mythologicznymi mantikorami nasze polskie krowy nawet bez dopłat wypadają całkiem nieźle.

Oto kolejna odsłona starego polskiego RTS-a, który rozgrywa się w czasach dawnych Słowian. Tak jak w pierwowzorze, za nic masz złoto, drewno czy kamień. Mlekiem płacisz za wieże, obory i skalne kręgi druidów! Garnce mleka służą nawet do werbowania wiedźm czy wojów.

Mirko i jego mleczaki

Kampania składa się z dwudziestu plansz podzielonych na trzy etapy. Całość układa się w legendę o księciu Mirku, który usiłuje odzyskać tron zagrabiony przez Kościeja. Zły umarlak jest z góry skazany na przegraną, bo książę i jego przyboczni gromadzą sprzęt i zdobywają doświadczenie. Mirko odgrywa w kampanii kluczową rolę, zatem nie możesz pozwolić, by zginął. Na szczęście chłopak jest silny jak tur i sam jeden potrafi puścić z dymem cały wrogi obóz. Scenariusze strategiczne przeplatają się z etapami, w których bohaterowie zlecają ci kolejne zadania. Misjami nazwać ich nie sposób, bo polecenia ograniczają się do wycięcia wroga lub eskortowania sprzymierzeńca. Zapowiedzi autorów o zrównoważonym mariażu RTS i elementów RPG były na wyrost. Cztery współczynniki, trochę ekwipunku i pseudozadania nie czynią z **Polan II** prawdziwej gry fabularnej!

Gościrad i Kunegunda

Przystępując do prac nad grą, twórcy zapowiadali, że bohaterowie będą nosić przydomki typu: Maciek Syn Młynarza. Ostatecznie ostały się ino imiona. Ale i tak jest zabawnie. Gościsława, Lesław czy Swarosław brzmią swojsko. Szkoda że do tych starosłowiańskich imion dorzucono współczesne na przykład: Kazio. Nastrój budują także stylizowane dialogi bohaterów oraz skoczna muzyczka. Odzywek bohaterów nie słyszeliśmy, ale ponoć będzie ich sporo. Jesteśmy ciekawi, czy wojownicy ruszą na wroga z gromkim okrzykiem: „Pij mleko!"

Graficznie gra stoi na wysokim poziomie. W trójwymiarowym świecie krzątają się kmiecie utrzymani w komiksowej konwencji. Brawa za detale. Na powierzchni przezroczystej wody odbija się nabrzeże, a nad krowim łajnem wirują muchy. Przymykasz zatem oko na nieproporcjonalnych, długorękich wojów czy kukiełki udające pastuszków.

Jeśli jesteś miłośnikiem pięknych krajobrazów, sięgniesz po edytor plansz. Program jest prosty. Projektując, nie zapomnij o podziemiach! Podobnie jak w **Age of Wonders** czy **Heroes of Might and Magic**, walczymy zarówno pod, jak i nad powierzchnią. Jak deklarują twórcy, **Polanie II** to nie ciężka strategia, a przyjemna gra, która ma dostarczać radości i zabawy. Wersja beta ma kilka błędów, ale twórcy obiecują je wyeliminować. Jesteśmy też ciekawi, co kryje enigmatycznie zapowiadany tryb przygodowy dla wielu graczy? DEL

W wodzie widać odbicia wszystkich obiektów stojących przy brzegu. Książę Mirko aż oniemiał z wrażenia.

Zdjęcie rodzinne: po prawej rycerz Jurand, po lewej woj Czesmir. Gdy zakładają podobny ekwipunek, ciężko ich odróżnić. To utrudnia sterowanie.

Surowa mina i ciężki wałek dwuręczny w ręku. Ani chybi to teściowa! Pod jej okiem drwale pracują jak szaleni.

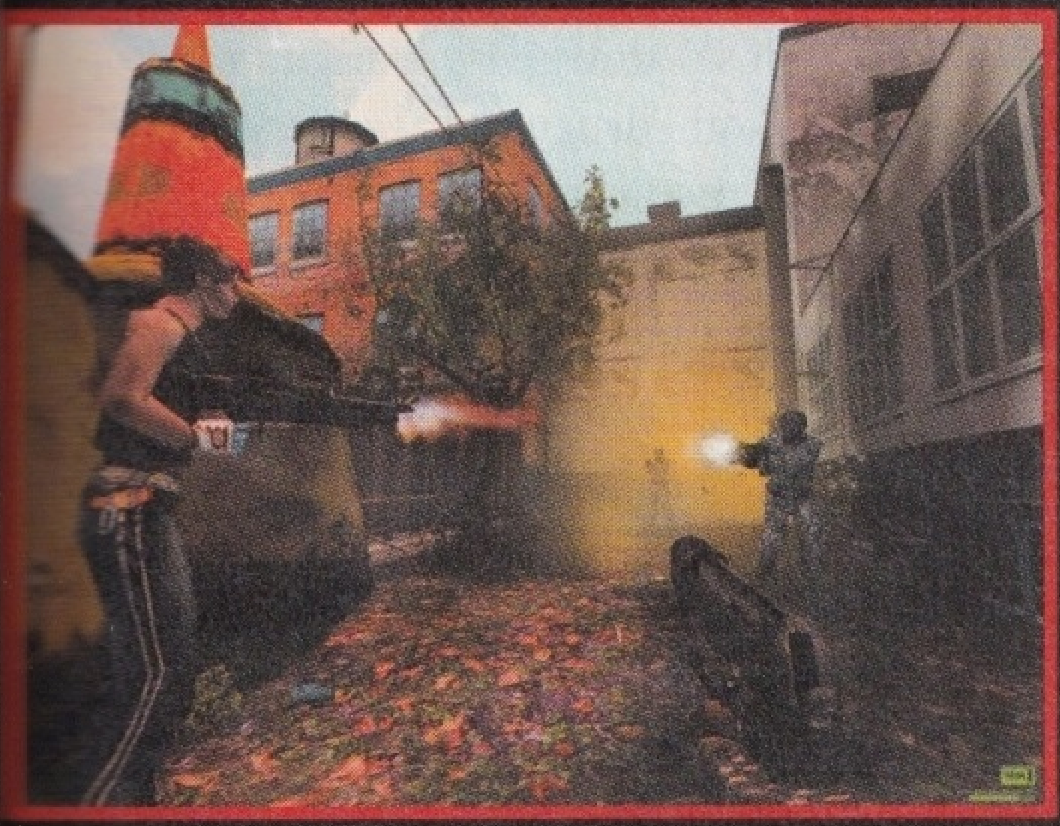
Polanie II

Gatunek	RTS	Producent	Reality Pump/Topware
Premiera	II kwartał 2003	Wrażenia	dobrzy

Piotr Nowakowski: Kontynuacja sagi o mlecznym imperium mile mnie zaskakuje. Jest dowcipna i na luzie. Gra się dobrze, choć wersja beta ma błędy. Przydałoby się lepiej wyważyć jednostki i skrócić nudnawy wstęp do kampanii. Kilka współczynników i tak nie uczyni tej strategii RPG-iem!

DEVASTATION
OPÓR RODZI REWOLUCJĘ
POLECAJĄ:
CD-ACTION
wp.pl
gry.wp.pl
HYPER
POLSKA WERSJA · POLSKA WERSJA
PL
18 KWIETNIA 2003

Przyłącz się do Ruchu Oporu, przeciwko tyranii Korporacji Grathius



Niezwykle bogaty arsenał 30 broni, wspomoże Cię w walce z siłami Korporacji

Oszałamiające scenerie post-apokaliptycznych miast

www.devastation.pl

hd interactive · arush entertainment · groove · digitalo studios · LEM www.lem.com.pl

Devastation™ © 2002 ARUSH Entertainment, a część World Entertainment Broadcasting Corporation i Groove Media Inc. Stworzone przez Digitalo Studios, Inc z zastosowaniem źródła Unreal™. Współwydawcy ARUSH Entertainment i Groove Media. Źródło Unreal™ © 2002 Epic Games, Inc. MathEngine Karma™ © 2002 MathEngine PLC. Rozpowszechniane przez Hip Interactive Corp. Devastation jest znakiem handlowym World Entertainment Broadcasting i Groove Media Inc. ARUSH, ARUSH Entertainment, logo ARUSH Entertainment, i Play Outside the Box są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi World Entertainment Broadcasting Corporation. Groove Media i logo Groove Media są znakami handlowymi Groove Media Inc. Digitalo Studios jest znakiem handlowym Digitalo Studios, Inc. Epic Games, Unreal, Unreal Engine oraz związane z nimi loga są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Epic Games, Inc, wykorzystanymi zgodnie z licencją. MathEngine and Karma oraz loga MathEngine and Karma są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi MathEngine PLC, wykorzystanymi zgodnie z licencją. Wszystkie pozostałe nazwy i loga są wyłączną własnością odpowiednich firm i stosowanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Śmierć na ulicach Mogadiszu

Black Hawk Down

Novalogic znów wciąga cię do walki. Tym razem czekają: słońce, kurz i Somalijscy watażkowie obwieszeni taśmami z amunicją.

Na CD/DVD: demo

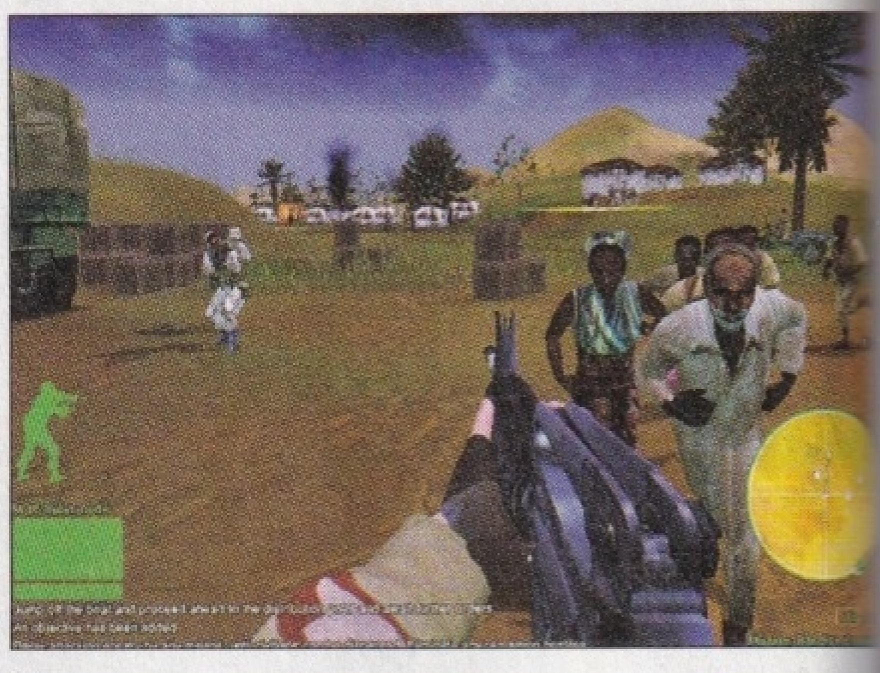
Ulice Mogadiszu toną w mroku. W ciemności czają się ukryci strzelcy. Niestety, spostrzegasz ich dopiero wtedy, gdy rozbłyska ogień z luf karabinów, a kule zaczynają ci latać koło uszu. Już w wersji beta taktyczna gra akcji **Black Hawk Down**, której producentem jest Novalogic, to czysta adrenalina. Z oddziałem wirtualnych żołnierzy wzięliśmy udział w misji zwiadowczej. Oto nasz raport.

Pokój za cenę krwi

Fabuła gry oparta jest na dramatycznych wydarzeniach z 1993 roku w Somalii, podczas akcji oddziałów specjalnych Delta Force, działających z ramienia ONZ. Na kanwie tych samych zdarzeń powstał film Ridleya Scotta *Black Hawk Down* (polski tytuł *Helikopter w ogniu*). Jednak w odróżnieniu od filmu fabuła gry nie jest ściśle powiązana ze zdarzeniami sprzed 10 lat. Twórcy z Novalogic mieli wolną rękę w projektowaniu gry i udało się przygotować bardzo ciekawe misje. Oddajmy głos majorowi Sharpowi z oddziałów Delta, który jasno i krótko wprowadza cię w sytuację: „Jeden z naszych konwojów utknął dokładnie tu, w samym środku stepu, i grozi mu atak ze strony rebeliantów. Na miejsce dotrzesz hummerem, w którym zajmiesz się obsługą karabinu maszynowego. Jeepem będzie kierował kto inny. Ty masz powstrzymać pędzących w waszym kierunku nieprzyjaciół. Po opuszczeniu pojazdu twoim celem jest polana. Uwaga! Zwiad ostrzega przed licznymi siłami wroga zgromadzonymi w tym rejonie. W dalszą drogę zabierze cię helikopter i natychmiast obierze kurs na oczekujący pomocy konwój. Podczas lotu będziesz zwalczać wrogów z powietrza, dopóki wszystkie jednostki konwoju nie wrócą bezpiecznie do bazy. Wszystko jasne? Wykonać!" No pewnie, że wszystko jest jasne...

Kombinuj, aby przeżyć

Oprócz znakomicie zaprojektowanych misji **Black Hawk Down** zawiera również wiele trików i drobnych detali. Jeśli zastępy wrogów okażą się zbyt liczne, będziesz mógł nacisnąć odpowiedni klawisz i udawać martwego. Wrogowie nie zwrócą na ciebie uwagi dopóty, dopóki nie wrócisz do normalnego stanu (również naciskając odpowiedni klawisz). Stosując tę metodę w trybie wieloosobowym, będziesz mógł zmylić nawet prawdziwych graczy. Jednak sukces czy porażka nie zależą tylko od ciebie. W niektórych misjach będziesz dowodzić kilkoma członkami drużyny, czekającymi na twoje wskazówki. Na przykład podczas ataku żołnierzy pod twoim dowództwem na budynki zajmowane przez lokalnych watażków. Dzięki użyciu granatów oślepiających zaskoczeni wrogowie prawie nie będą stawiać oporu. W misjach nocnych będziesz mógł korzystać z nokto-



Nie powinieneś zranić uciekających cywilów.

Podczas nalotu na Mogadisz lecące śmigłowcem oddziały Delta Force ostrzeliwują bezsilnych terrorystów.

Dobrze uzbrojone jednostki wroga ostrzeliwują konwój. Na szczęście masz do dyspozycji karabin maszynowy bez limitu amunicji.

wizora lub urządzenia wzmacniającego światło. To drugie jest mniej czułe, więc możesz przeoczyć wroga w ciemnościach. Ma również swoje zalety – intensywne źródła światła nie będą cię tak mocno oślepiać, jak podczas korzystania z noktowizora.

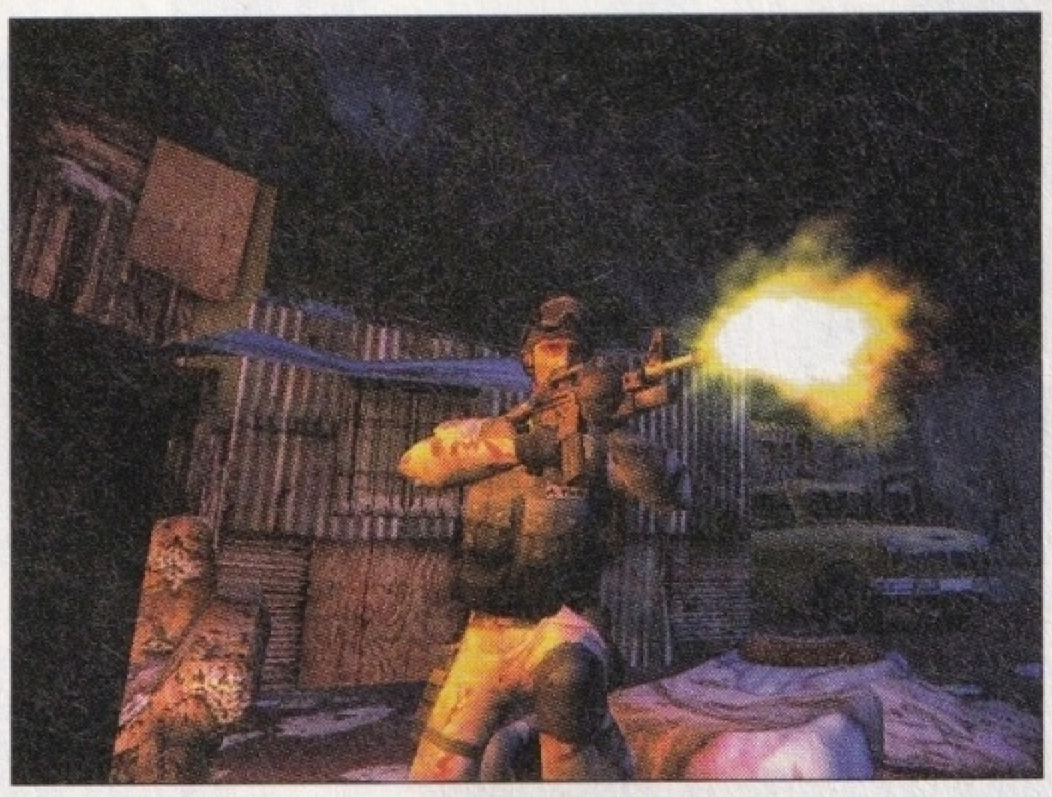
Nie strzelać do cywilów

Twórcy **Black Hawk Down** położyli duży nacisk na to, aby w grze w żadnym wypadku ofiarami nie stawali się cywile. W polu działań twojego oddziału stale będą się pojawiać przypadkowe osoby, które uciekną, gdy tylko padną pierwsze strzały. Jeśli jednak świadomie ostrzelasz grupę cywilów, zostaniesz ukarany spadkiem swoich notowań. Ujemne punkty otrzymasz również za zbytnią ostrożność – na przykład wówczas, gdy będziesz często zapisywać grę w trakcie wypełniania zadania.

Kulejące animacje

W grze wykorzystano udoskonaloną wersję silnika graficznego z **Commanche 4**, który dobrze odwzorowuje wodę i fale. Podczas przeprawy łodzią przez rzekę zauważysz w falującej wodzie odbicie nadlatującego śmigłowca. Także efekty eksplozji należą do mocnych stron engine'u opracowanego przez Novalogic. Pojazdy efektownie wylatują w powietrze, a ich elementy zasypują najbliższą okolicę. Niezłe wrażenie robi gęsto zabudowane centrum Mogadiszu: wiele budynków stojących na niewielkim obszarze to schronienie dla terrorystów, którzy uzbrojeni w ręczne wyrzutnie rakiet czekają tylko, żeby zestrzelić śmigłowce transportowe. Również pojazdy robią bardzo dobre wrażenie.

Trochę gorzej odwzorowano ruch postaci. Zarówno członkowie twojego oddziału, jak i wrogowie zachowują się realistycznie, ale animacje czasem nie są doskonałe. Zdaje sobie z tego sprawę zespół projektantów, który pracuje obecnie nad tym, aby ruchy postaci były bardziej płynne niż dotychczas.



Ogień ciągły jest niecelny i zbyt szybko marnujesz pociski.

Bezpłatne pojedynki

Jak do wszystkich swoich gier, Novalogic uruchomi do **Black Hawk Down** serwer z bezpłatnym dostępem, który umożliwi rozgrywkę w trybie multiplayer za pośrednictwem Internetu. Na jednej mapie będzie mogło się ze sobą zmagać jednocześnie nawet 32 graczy. Obecnie zespół doszlifowuje algorytmy sztucznej inteligencji, animacje ruchów postaci i pracuje nad ukończeniem misji. Poza tym dopracowywana jest do perfekcji angielska wymowa w plikach dźwiękowych. RJ

Nasi chłopcy zdobyli polanę. Za nią czeka już helikopter ratunkowy. Niestety, przeciwnicy mogą go zestrzelić.

W bazie twój dowódca wygłasza krótką, acz podnoszącą na duchu przemowę do żołnierzy.

Black Hawk Down

Gatunek	taktyczny shooter	Producent	Novalogic
Premiera	II kwartał 2003	Wrażenia	świetny

Rafał Janus: Misje, które widziałem, zostały znakomicie zaprojektowane i naprawdę trzymały w napięciu. Novalogic musi jeszcze tylko dopracować algorytmy SI oraz zadbać, aby pozostałe misje były równie ciekawe. Ja i mój przyjaciel M16 już nie możemy się już doczekać wyprawy do Afryki.

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe
CD-R Hawk
Hawk™
▼ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
▼ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
▼ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
▼ doskonałe wyważenie
▼ 48-krotna prędkość nagrywania
Wypali ?
Na Pewno !
Slim Tower
10 PCS Nowość na rynku!
Cake 50 CD-R
Dyskietki 10 PCS
Jewel Box 10 Pack
Cake 25 CD-R
Cake 10 CD-R
Slim Case 10 Pack
700 MB
80 min
CD-R 80
CD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność .... 700 Mb +0,1
Czas nagrywania .... 80 min
Średnica dysku .... 120 mm ±0,1
Średnica otworu .... 15 mm
Grubość .... 1,2 mm
Średnica powierzchni nagrywania ..... 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika........ poliwęglan
Warstwa zapisu .... ftalocyjanina
Warstwa odblaskowa .... srebro
Warstwa ochronna .... lakier pochłaniający prom. UV
Procent odbicia........ >65%
Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!
Sprzedaż wysyłkowa „Hawk" tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa,
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

5.1 HOME THEATER SYSTEM

asmo przenoszenia: 20Hz~20kHz ● P.M.P.O. - 2500 Wat ● głośnik centralny - 3" 8Ω 2Wx2, głośniki satelity - 3" 4Ω 4,5Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 30W
tandard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) ● bezprzewodowy pilot

Mac Windows

5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM2500
SOUND PRO

▶ Komputer
▶ Konsola
▶ Telewizor
▶ DVD

Usłysz je wszystkie w przestrzeni dźwięku 5.1

Wszystkie głośniki z drewna!

DVD LVD COMPACT disc DIGITAL AUDIO PC
MP3 EAX PlayStation 2 XBOX

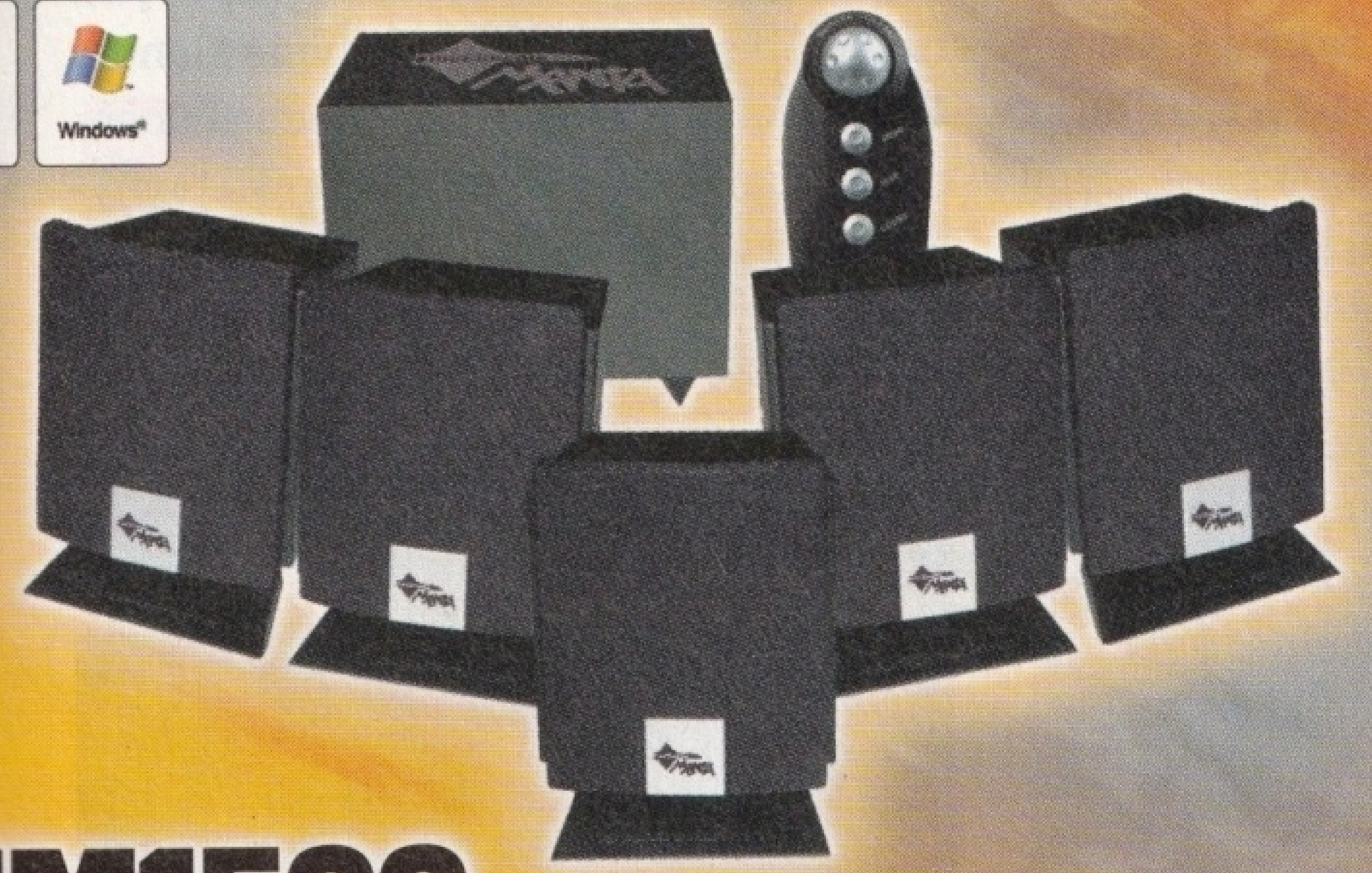
Głośniki wyposażone w możliwość jednoczesnego podłączenia i sterowania, za pomocą pilota, dźwiękiem z kilku źródeł

DVD 5.1 | 5.1CH G9 | AUX STEREO

WYBIERZ SWOJE ŹRÓDŁO DŹWIĘKU

Cechy wspólne rodziny - 5.1 HOME THEATER SYSTEM
- własny wzmacniacz
- satelitki, które można powiesić na ścianie
- głośnik niskotonowy skierowany w dół
- stożkowe nóżki nie przenoszące drgań
- krystaliczny, przestrzenny dźwięk
- możliwość podłączenia: odtwarzacza DVD, konsoli, CD, karty dźwiękowej komputera

Mac Windows



MM1500
5.1 HOME THEATER SYSTEM

asmo przenoszenia: 50Hz~20kHz ● P.M.P.O. - 1500 Wat ● impedancja: głośnik entralny - 3" 4Ω 3W, głośniki satelity - 3" 4Ω 3Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 5W ardy wejścia dźwięku: 9 PIN DIN, 3 x mini jack (5.1) ● możliwość podłączenia urządzeń ających w standardzie 5.1 ● zewnętrzny panel sterujący ● subwoofer wykonany z drewna

5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM4500
SOUND PRO CLASSIC

Mac Windows

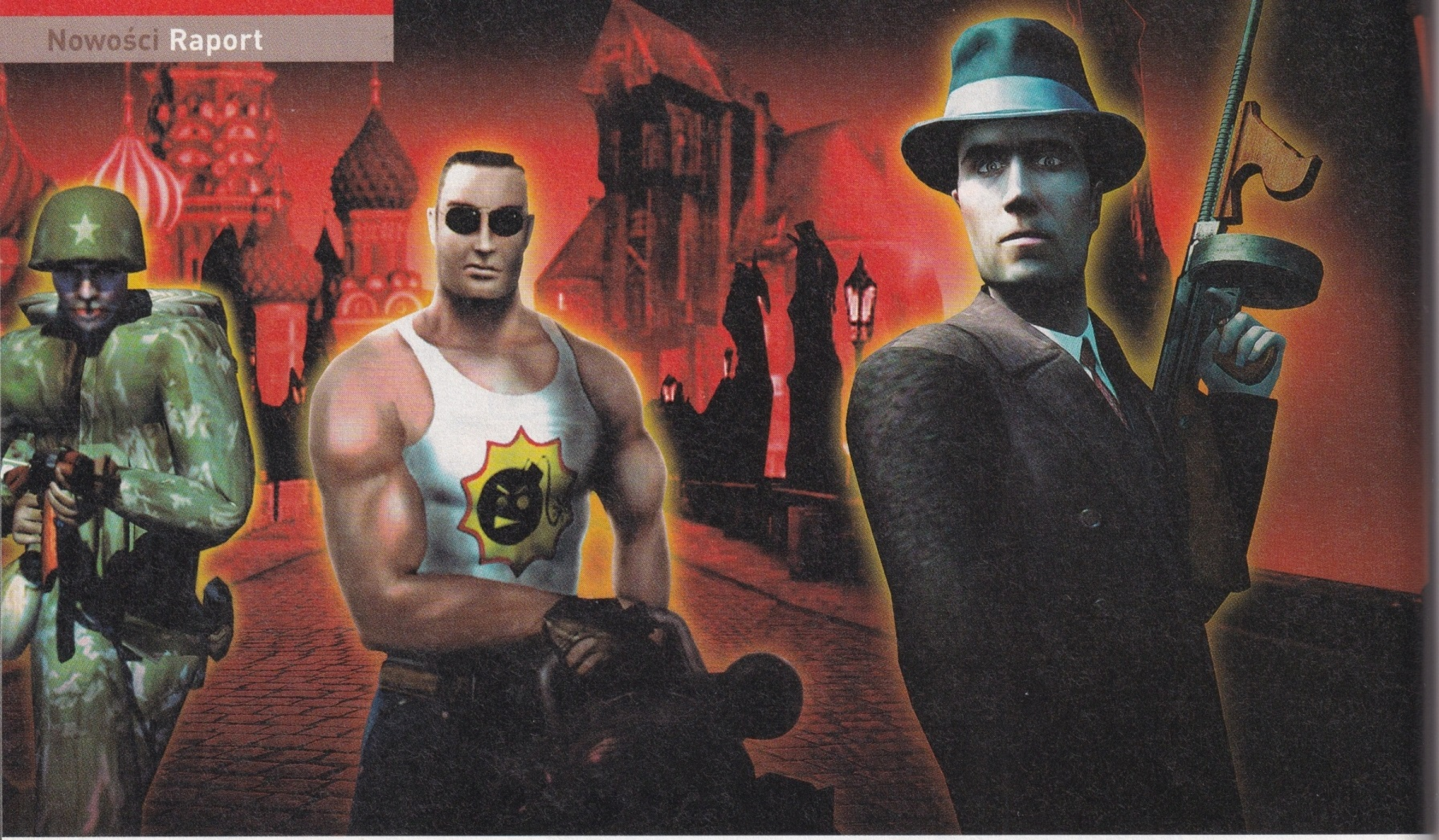
pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz ● P.M.P.O. - 4500 Wat ● głośnik centralny - 3" 16Ω 5Wx2, głośniki satelity - 3" 8Ω 10Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 8Ω 35W
standard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) ● bezprzewodowy pilot

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk" tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. Z o.o. ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa,
kontakt: tel.: (022) 332 34 50, fax: (022) 332 34 60 e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

multimedia MANTA™



Nowe horyzonty gier

Atak ze wschodu

Mafia i Operation Flashpoint pokazują, że świetną grę da się zrobić bez ogromnego budżetu. Wystarczy wybrać się na wschód Europy. Niestety, nie do Polski.

Gdy ktoś ci mówi: „Tę grę zrobili Rosjanie", myślisz o kolejnym tytule sprzedawanym na monumentalnym warszawskim stadionie lub jarmarkach rozsianych po całej Polsce. Tymczasem w Rosji naprawdę robi się dobre gry! Na przykład doskonale znany na zachodzie **Sudden Strike** narodził się właśnie w Moskwie. Rewelacyjna **Mafia** nadciągnęła z Czech, a **Kozacy: Europejskie boje** z Kijowa. Gry z Europy Wschodniej zaczynają robić na zachodzie furorę. Z czego wynika ta rewolucja? Postanowiliśmy zapytać o to kilku wschodnioeuropejskich twórców. Być może, zdradzą nam tajemnicę sukcesów.

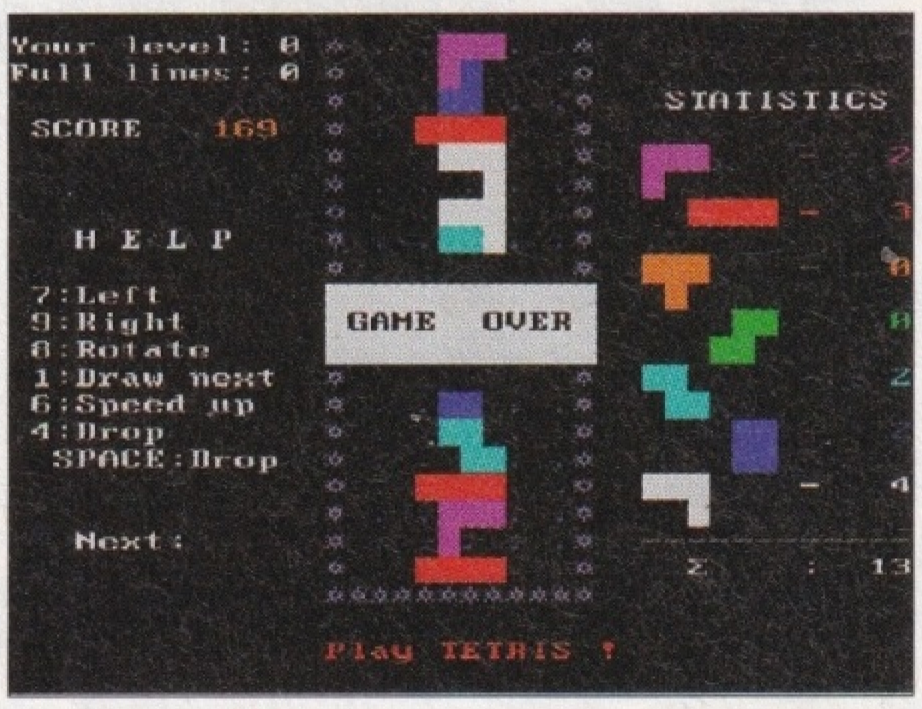
Trudne początki

Jeszcze dziesięć lat temu gry produkowano niemal wyłącznie na zachodzie. Blok wschodni otaczała żelazna kurtyna, która skutecznie tłumiła próby twórczej działalności. Jak na ironię, to właśnie zza wschodniej ściany pochodzi bodaj najsłynniejsza gra komputerowa **Tetris**. Wymyślił ją w 1985 roku młody moskiewski komputerowiec Aleksiej Pajitnow. Hit doczekał się setek klonów, a dziś spotykasz go nawet w telefonach komórkowych.

Aleksander Dmitrewski, wiceprezes Nival Interactive, wyjaśnia, że grupy tworzące gry funkcjonują w Rosji od ponad 20 lat. Na początku jednak zajmowali się nimi tylko studenci-entuzjaści, którzy tworzyli proste programiki. Dopiero w latach dziewięćdziesiątych warunki zmieniły się na tyle, że można było przekształcić hobby w biznes. Wraz z otwarciem rynku i dostępem do dobrego sprzętu komercyjne tworzenie gier stało się opłacalne. Rzecz jasna, na samym początku nikt o szturmie na zachód jeszcze nie myślał. Petr Vochozka, założyciel Illusion Softworks (twórcy **Mafii**) wspomina, że pierwsze gry trafiały na rynek lokalny. Poza granice przedostawały się pojedyncze tytuły, głównie przygodówki. Jednym z pierwszych tytułów, który wychynął zza powalonej żelaznej kurtyny, był **Total Football** chorwackiego zespołu Croteam, klon słynnego **Sensible Socer**. W roku 1997 za pośrednictwem firmy Topware na zachodzie pojawiła się stworzona przez Polaków strategia **Earth 2140**. Gra zdobyła pewien rozgłos i zebrała przychylne opinie, ale niektórzy kręcili nosem, twierdząc, że jest jedynie klonem **Command & Conquer**. Dziś wschodnioeuropejskim producentom nikt braku pomysłów zarzucić nie może.

Specjaliści – towar deficytowy

Największym problemem na wschodzie Europy jest brak specjalistów, którzy znają



Tak wyglądał Tetris w oryginale. Autorem tego hitu jest moskiewski programista Aleksiej Pajitnow.

się na tworzeniu gier. Wiele zespołów ściąga kreatywnych ludzi z innych branż, doszkalając ich w programowaniu i tworzeniu grafiki. Do ukraińskiej GSC Game World (twórcy **Kozaków**) większość ludzi przyszła z telewizji lub branży reklamowej. W ten sposób Oleg Jaworski zgromadził 75-osobowy zespół. Z problemami kadrowymi borykała się inna rosyjska firma, Berut (twórca nadchodzącej strzelaniny **Kreed**). W końcu w liczącym 780 tysięcy mieszkańców Woroneżu znaleźli 35 współpracowników.

Większość z nich to zwykli zjadacze chleba, którzy przekwalifikowali się na biegłych level-designerów czy grafików 3D. Takie przypadki zdarzają się nie tylko w Rosji. Główny projektant z węgierskiego Digital Reality (**Imperium Galactica** i **Hegemonia**) kiedyś reperował samochody, a kompozytor jest z zawodu elektrykiem. Ten ostatni w nowej roli radzi sobie znakomicie, a za jego ścieżkę dźwiękową gra **Imperium Galactica II** uzyskała nagrodę BAFTA (brytyjskiej akademii sztuki filmowej i telewizyjnej). Gabor Feher, szef sprzedaży w Digital Reality, żartuje, że gotowi są przyjąć każdego, a dotychczasowy zawód czy wykształcenie nie mają znaczenia. Zupełnie inaczej do sprawy podchodzą w rosyjskim Nival Interactive czy czeskim Illusion Softwork. Nival większość swojego 90-osobowego zespołu zwerbował na moskiewskim uniwersytecie.

Pod względem liczby pracowników Illusion Softworks wyrasta na potentata. Zatrudnia prawie 140 osób. To efekt sukcesu gry **Hidden & Dangerous**, po którym do firmy zgłosiły się setki chętnych. Dla porównania – zachodni gigant z tej branży Blizzard zatrudnia obecnie około 150 osób.

Operation Flashpoint Na świecie sprzedano już blisko półtora miliona egzemplarzy tej czeskiej gry.

Mafia w filharmonii

Liczba gier tworzonych przez firmy z dawnego bloku wschodniego rośnie. Wynika to z potencjału nowo tworzonych zespołów, ale także z faktu, że koszty produkcji na wschodzie są niższe. Dobrym przykładem jest ścieżka dźwiękowa do **Mafii**. Chłopcy z Illusion Softworks nie szczypali się i do nagrania nastrojowej muzyki wynajęli orkiestrę Praskiej Filharmonii.

Zachodni wydawcy przyglądają się wschodniemu rynkowi. Tutejsi producenci witają partnerów handlowych z otwartymi rękami – są przecież od nich niemal całkowicie uzależnieni. W Europie Wschodniej rynek oryginalnych gier nie jest tak dochodowy, jak na zachodzie. Wiąże się to z różnicą w zamożności społeczeństw, a także z piractwem. Im dalej na wschód, tym piracka flaga powiewa wyżej. Za powód takiego stanu wiele osób uznaje wysokie ceny oryginalnych tytułów. Tego zdania jest Davor Tomicić, projektant poziomów z Croteam. Według niego, w Chorwacji na nową grę trzeba wyłożyć około jednej dziesiątej miesięcznych dochodów, podobnie jak w Polsce. Skoro rodzimy rynek jest słaby, każdy twórca z Europy wschodniej marzy o zaistnieniu na rynku zachodnim. Jeśli gra osiągnie sukces, przyciąga uwagę zachodnich dystrybutorów i interes zaczyna się kręcić. Dla Illusion Softworks przełomowym momentem była gra **Hidden & Dangerous**.

Powiew świeżości

Gdzie kryje się tajemnica obecnych sukcesów naszych południowych sąsiadów? To

Aleksander Dmitriewski

Wiek: 29 lat
Funkcja: wiceprezes Nival Interactive
Miejsce pracy: Moskwa, Rosja

„Zdajemy sobie sprawę, że nie jesteśmy jeszcze liderem rynku, ale z każdą grą stajemy się coraz lepsi i coraz potężniejsi!"

Etherlords Udana mieszanka Heroes of Might & Magic z karcianym Magic the Gathering zaskakuje cię wysokim poziomem trudności.

Oleg Jaworski

Wiek: 29 lat
Funkcja: Zastępca szefa projektu w GSC
Miejsce pracy: Kijów, Ukraina

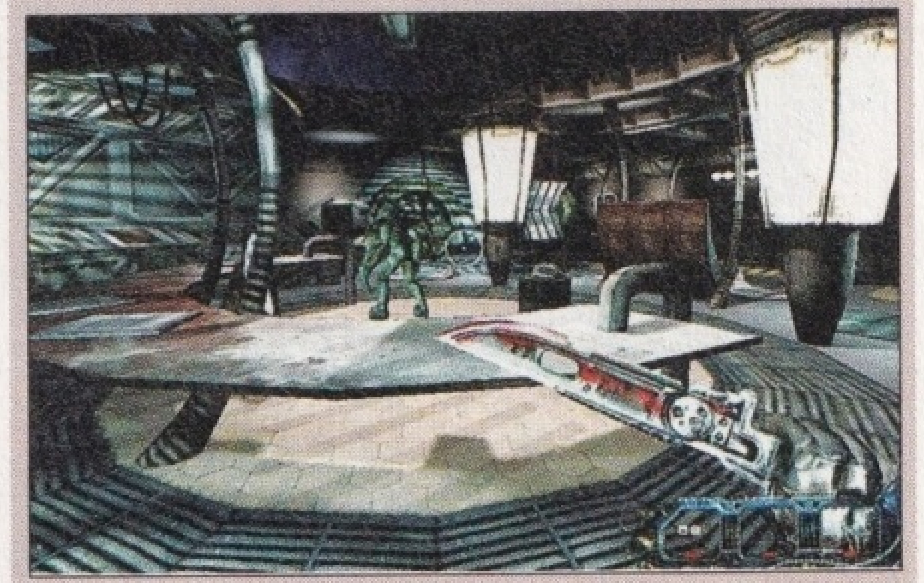
„Chciałbym, aby wschodnioeuropejski rynek gier stał się wreszcie normalny, zaczął przypominać zachodni."

Cossacks Największe historyczne bitwy Europy na ekranie komputera. Szkoda tylko, że mało realistyczne i bez żadnej fabuły.

Władymir Niokołajew

Wiek: 24 lata
Funkcja: szef projektu w Berut
Miejsce pracy: Woroneż, Rosja

„Myślę, że rosyjscy twórcy są bardziej kreatywni, dlatego tworzone przez nas gry są tak nowatorskie."



Kreed Ta futurystyczna strzelanina FPP ma się ukazać w marcu. Kiedy zagrasz w nią w Polsce, na razie nie wiadomo.

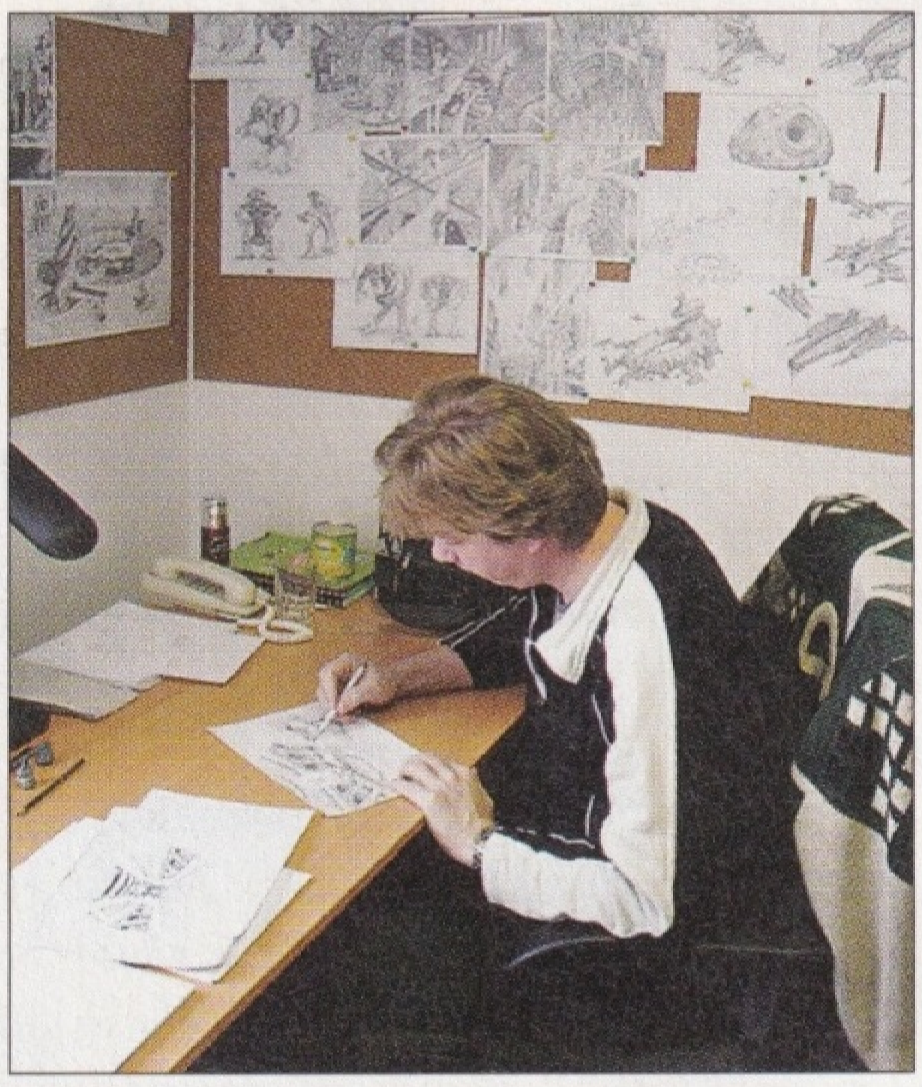
GSC Gameworld na rekonesansie przed elektrownią w Czarnobylu. Akcja nowej strzelaniny ukraińskiego zespołu, zatytułowanej Stalker, będzie się toczyć na terenie skażonym po wybuchu reaktora atomowego.

z jednej strony entuzjazm i niskie koszty utrzymania, z drugiej – kreatywność. Davor Tomicić z Croteam zapytany o **Serious Sama** chwali się: „Tak jak inni, zaczęliśmy tworzyć klon **Half-Life'u**, ale nadaliśmy mu niepowtarzalny klimat. Wszystko przedstawiliśmy na wesoło, kpiąc z realizmu. Dzięki temu powstał **Serious Sam**. Na wschodzie powstały gry, które zachodnią konkurencję powalają na kolana. **Mafia** to niemal interaktywny film opowiadający o życiu gangstera. Innym przykładem jest zachwycająca ogromnym potencjałem gra taktyczna **Operation Flashpoint**. Wielu generałów chciało ją zastosować do szkolenia oficerów, a jej twórcy pracują obecnie dla U.S. Army.

Popularności towarzyszą sukcesy finansowe. Przez 18 miesięcy sprzedano na świecie blisko półtora miliona egzemplarzy **Flashpointa** (dla porównania: kultowego **Half-Life'u** sprzedano trzy miliony egzemplarzy przez cztery lata).

Inwazja bez nas?

W Polsce również tworzy się coraz więcej gier komputerowych, jednak sukcesami na skalę światową pochwalić się nie możemy. Na zachodzie z trudem przebiła się strategia **Earth 2140**. Przychylnie mówiono też o najeżonej trudnymi zagadkami przygodówce **Reah**. Niestety dziś już nie mamy się czym chwalić. Tytuły takie, jak **Mortyr** czy **Snajper**, zbierają na świecie



Tamar Fiodor jest mechanikiem samochodowym, ale w Digital Reality pracował nad wizerunkiem graficznym Hegemonii. Opłacało się rzucić klucze!

kiepskie noty i tylko patrzeć, kiedy określenie „polish games" stanie się synonimem najgorszych tytułów. Nasze nadzieje skupiają się obecnie wokół tworzonej przez Techland strzelaniny **Chrome**. Zapowiada się obiecująco, ale czy osiągnie sukces na miarę **Mafii** lub **Operation Flashpoint**? Trzymamy kciuki. Wszak i my chcielibyśmy mieć swój udział w inwazji na zachodni rynek gier! DEL

Tak wygląda warsztat pracy w rosyjskiej firmie Berut.

Davor Tomicić

Wiek: 30 lat
Funkcja: Level – designer w Croteam
Miejsce pracy: Zagrzeb, Chorwacja

„Gry to gry! Są tworzone po to, aby dostarczać rozrywki, ale nie by odwzorowywać szarą rzeczywistość."

Serious Sam Wbrew tytułowi to strzelanina zupełnie niepoważna, prześmieszna karykatura słynnego Duke Nukem 3D.

Petr Vochozka

Wiek: 27 lat
Funkcja: Założyciel i CEO w Illusion Softworks
Miejsce pracy: Praga, Czechy

„Nasza firma będzie znana na całym świecie. Jesteśmy na najlepszej drodze do osiągnięcia tego celu."

Mafia Tętniące życiem miasto, wspaniała historia gangstera i oszałamiająca grafika. Oto prawdziwe interaktywne kino na pececie.

Gabor Feher

Wiek: 31 lat
Funkcja: CEO w Digital Reality
Miejsce pracy: Budapeszt, Węgry

„Tworząc grę, cały czas jesteśmy otwarci na nowe pomysły. Jednak wprowadzamy je stopniowo, unikając rewolucji."

Haegemonia Na pierwszy rzut oka klon Homeworlda. Dopiero po chwili dostrzegasz, że to strategia na wielowymiarowej planszy.

Polskie premiery

Tabela przedstawia gry zapowiedziane przez naszych rodzimych wydawców. Co miesiąc w GameStarze znajdziesz najświeższe daty wydań, a także informacje, czy gra ukaże się w wersji angielskiej, czy też w polskiej.

Lp.	Tytuł	Wersja	Gatunek	Data wydania	Cena (zł)	Producent	Wydawca
1	Anno 1503	PL	strategiczna	marzec 2003	bd.	Electronic Arts	Cenega
2	Atrox	PL	strategiczna	marzec 2003	bd.	Joymax	Marksoft
3	Championship Manager 4	ANG.	sportowa	marzec 2003	bd.	Eidos Interactive	Cenega
4	Chrome	PL	gra akcji	czerwiec 2003	bd.	Techland	Techland
5	Colin McRae 3	PL	wyścigowa	2003	99,90	Codemasters	CD Projekt
6	Delta Force: Black Hawk Down	ANG.	gra akcji	marzec 2003	bd.	NovaLogic	Cenega
7	Devastation	PL	gra akcji	kwiecień 2003	99,00	Arush Entertainment	LEM
8	Downtown Run	ANG.	wyścigowa	marzec 2003	bd.	UbiSoft	LEM
9	Dragon Farm	PL	strategiczna	I kwartał 2003	bd.	Blackstar	TopWare
10	Drome Racers	ANG.	wyścigowa	kwiecień 2003	99,90	Electronic Arts	Cenega
11	DX: Vietcong	PL	gra akcji	marzec 2003	129,99	Illusion Softworks	Play It
12	Earth and Beyond	ANG.	sieciowa	marzec 2003	bd.	Electronic Arts	Cenega
13	Echelon: Wind Warriors	PL	symulacyjna	marzec 2003	79,90	Buka Entertainment	Cenega
14	Emergency 2: The Ultimate Fight for Life	PL	strategiczna	I kwartał 2003	bd.	Sixteen Tons Entertainment	TopWare
15	Eurofighter Typhoon: Operation Icebreaker	ANG.	symulacyjna	marzec 2003	99,90	Rage	Cenega
16	Frank Herbert's Dune	ANG.	przygodowa	kwiecień 2003	79,90	Cryo	Cenega
17	Gothic 2	PL	RPG	kwiecień 2003	99,90	JoWooD	CD Projekt
18	GTA 3: Vice City	PL	gra akcji	2003	129,99	Rockstar Games	Play It
19	Hidden and Dangerous 2	PL	gra akcji	2003	129,99	Ilusion Softworks	Play It
20	Homeplanet	PL	symulacyjna	marzec 2003	99,00	Revolt Games	Cenega
21	Imperium Galactica III	ANG.	strategiczna	marzec 2003	bd.	CDV Software Entertainment	Cenega
22	Indiana Jones and the Emperor's Tomb	ANG.	gra akcji	marzec 2003	169,00	Lucas Arts	LEM
23	Julius Verne: The Secret of Nautilus	PL	przygodowa	marzec 2003	bd.	Cryo	Cenega
24	Lionheart	PL	RPG	2003	bd.	Interplay	CD Projekt
25	Max Payne 2	PL	gra akcji	2003	129,99	Take 2	Play It
26	Medieval: Total War – Viking Invasion	ANG.	strategiczna	maj 2003	bd.	Activision	LEM
27	Midnight Nowhere	ANG.	przygodowa	marzec 2003	bd.	Saturn Plus	Cenega
28	Moto GP 2	ANG.	wyścigowa	maj 2003	bd.	THQ	LEM
29	New World Order	PL	gra akcji	kwiecień 2003	99,00	Termite Games	Cenega
30	Polanie II	PL	strategiczna	II kwartał 2003	bd.	Reality Pump	TopWare
31	Postal 2	ANG.	gra akcji	wrzesień 2003	bd.	Running With Scissors	LEM
32	Racing Simulation 3	ANG.	wyścigowa	marzec 2003	bd.	UbiSoft	LEM
33	Rainbow Six: Raven Shield	PL	gra akcji	kwiecień 2003	129,99	Red Storm	Play It
34	Red Faction 2	ANG.	gra akcji	maj 2003	bd.	THQ	LEM
35	Runaway: A Road Adventure	PL	przygodowa	II kwartał 2003	bd.	Pendulo Studios	TopWare
36	S.T.A.L.K.E.R: Oblivion Lost	PL	gra akcji	kwiecień 2003	99,9	Russobit-M	Cenega
37	Siege of Avalon	PL	RPG	marzec 2003	59,00	Digital Tome	Techland
38	Soldiers of Anarchy	PL	strategiczna	marzec 2003	bd.	Russobit-M	Cenega
39	Star Trek: Elite Force 2	ANG.	gra akcji	maj 2003	bd.	Activision	LEM
40	Star Wars: Knights of the Old Republic	ANG.	gra akcji	I kwartał 2003	169,00	Lucas Arts	LEM
41	Szymek Czarodziej	PL	przygodowa	marzec 2003	79,90	Headfist Productions	CD Projekt
42	Tangoo & Ullashong	PL	zręcznościowa	marzec 2003	bd.	Joymax	Marksoft
43	The Westerner	ANG.	RPG	marzec 2003	bd.	Revistronic	Cenega
44	Thorgal: Odin's Curse	ANG.	przygodowa	marzec 2003	bd.	Cryo	Cenega
45	Toca Race Driver	PL	wyścigowa	kwiecień 2003	99,90	Codemasters	CD Projekt
46	Tomb Raider: The Angel of Darkness	ANG.	gra akcji	kwiecień 2003	139,90	Eidos Interactive	Cenega
47	Tombstone: 1882	ANG.	strategiczna	I kwartał 2003	29,90	IncaGold	Marksoft
48	Twierdza: Krucjata	PL	strategiczna	marzec 2003	129,99	FireFly Studio	Play It
49	Universal Studios: Monsterville	PL	zręcznościowa	marzec 2003	79,90	Cryo	Cenega
50	Virtual Skipper 2	PL	sportowa	kwiecień 2003	bd.	Duran	LEM
51	Warcraft III: The Frozen Throne (dodatek)	PL	strategiczna	2003	bd.	Blizzard	CD Projekt
52	Will Rock	ANG.	gra akcji	kwiecień 2003	bd.	UbiSoft	LEM
53	Worms 3	ANG.	zręcznościowa	wrzesień 2003	bd.	Activision	LEM
54	X-MEN 2: Volverines Revenge	ANG.	gra akcji	kwiecień 2003	bd.	Activision	LEM
55	Xpand Rally	PL	wyścigowa	kwiecień 2003	bd.	Techland	Techland

Legenda

- PL – wersja polska
- ANG. – wersja angielska
- bd. – brak danych

Testy

Testy w GameStarze przygotowują miłośnicy poszczególnych gatunków gier. Jednak, aby ci fanatycy nie zawyżali ocen swych ukochanych tytułów, ostateczną wartość grywalności ustala cała redakcja GameStara.

Nasi specjaliści od testów

Marcin Pietrak, zwany w pewnych kręgach Siwym, to człowiek, który gra we wszystko z wyjątkiem RTS-ów. Jednak duszą i ciałem pożąda jedynie konkretnych gier akcji, a zwłaszcza shooterów FPP, które uważa za najlepsze programy testujące wydajność komputera i nowoczesnych kart graficznych.

Łukasz Wiśniewski, o skromnym przydomku Lucas the Great, to gość, który nie dostrzega innych gier poza strategiami. Według niego, najlepsze są, oczywiście, strategie turowe oraz ekonomiczne. Potrafi godzinami powtarzać ten sam ruch, aby sprawdzić wszystkie dostępne opcje i zagrania.

Trudno znaleźć większego miłośnika RPG. **Jacek Komuda** oprócz tego, że gra, to jeszcze tworzy. Wspólnie z Maciejem Jurewiczem napisał polską papierową grę fabularną **Dzikie Pola**. Z projektowania RPG (pen & paper) przerzucił się na tworzenie gier komputerowych, modów i dodatków do nich.

Gry przygodowe to, zdałoby się, wymierający gatunek. Aż tu nagle nadchodzi taka **Syberia**... **Malwina Kalinowska** zajmuje się przede wszystkim przygodówkami, zręcznościówkami oraz miesiąc w miesiąc sprawdza, co wydawcy oferują nam w przecenach i w tanich seriach wydawniczych.

Piotr Nowakowski, znany tu i ówdzie jako Delanov, tylko udaje, że lubi gry RPG. Naprawdę kocha gry sportowe. Nie dość tego! On sport nawet uprawia. To choroba rzadko spotykana wśród maniaków gier komputerowych braci. Jego ulubione dyscypliny to rzut monitorem przez płotki oraz skok przez mysz.

Informacje ogólne

Podajemy szczegółowe informacje o grze: jak została wydana (na przykład w kartonowym pudełku, opakowaniu DVD) oraz jakie dodatki sprzedawane są razem z nią.

Poziom trudności

Oceniamy w dziesięciostopniowej skali, czy gra jest przeznaczona dla doświadczonych graczy, czy też można ją polecić początkującym.

Tryb multiplayer

Oprócz podania liczby graczy w rozgrywce przez LAN lub Internet informujemy także, czy w grę może bawić się kilka osób na jednym komputerze i czy jest możliwa zabawa na podzielonym ekranie.

Alternatywa

Podajemy tytuły dwóch gier podobnych do opisywanej. Jeśli spodobała ci się pozycja testowana przez nas, powinieneś zapoznać się także z jej konkurentami.

Oceny szczegółowe

Tutaj podajemy nasze oceny grafiki, dźwięku i trybu multiplayer. Określamy, czy łatwo poznać sterowanie w grze i czy samemu można zmienić funkcje klawiszy i kontrolerów. Przez złożoność gry rozumiemy nie tylko stopień jej skomplikowania, ale także różnorodność plansz, scenerii, przeciwników, broni, pojazdów i opcji rozgrywki.

Splinter Cell — Action TPP

Wydawca	Play it!	Data wydania	
Język	polski	Cena	129,99 zł
W zestawie	pudełko, DVD box, instrukcja, 4 CD	Od lat	15 lat

Początkujący: 1 2 3 | Zaawansowani: 4 5 6 7 | Zawodowcy: 8 9 10 (ocena: 8)

Czas na opanowanie 0,5 godziny Rozgrywka solo 15 godzin Rozgrywka multiplayer brak

KRYTERIA OCENY

- \+ ciekawe misje
- \+ świetne animacje i grafika
- \+ sensowne gadżety
- − bardzo trudna gra
- − uciążliwa zmiana broni
- − błędy logiczne

MULTIPLAYER

Na 1 PC: 1 gracz LAN/Internet (0 graczy) Modem (0 graczy) Komputer (0 graczy)

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2 Voodoo 5 GeForce1/2 MX GeForce2/4 MX Radeon 9000 GeForce3 GeForce4 Ti Radeon 9700

MINIMALNE	STANDARDOWE	ZALECANE
CPU 600 MHz	CPU 1.0 GHz	CPU 1,8 MHz
128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
1,5 GB na twardym dysku	1,5 GB na twardym dysku	1,5 GB na twardym dysku
karta GeForce3	karta GeForce3	karta GeForce4

ALTERNATYWA

NOLF
Bardzo dobra strzelanina z piękną agentką Cate Archer w roli głównej.

Metal Gear Solid
Sławna gra akcji przeniesiona na komputery z konsoli. Niestety, na pecetach wypada słabo.

OCENA

Grafika	Świetna
Dźwięk	Świetny
Sterowanie	Dobre
Złożoność	Bardzo wysoka
Multiplayer	Brak

89% GRYWALNOŚĆ

Najlepsza gra szpiegowska na komputery PC

Czas gry

Podajemy ile czasu zajmuje opanowanie sterowania i zrozumienie zasad gry.
W dalszej kolejności podajemy jak długo trwa rozgrywka. Uwaga! Jeśli gra jest wyjątkowo nudna, podajemy, po jakim czasie gracz zasypia przy klawiaturze.

Karty 3D

Sprawdzamy, jak dana gra działa na różnych kartach 3D. Jeśli nie działa – zostawiamy puste pole. Kolory czerwony oznacza, że gra działa przy niewielkiej liczbie detali. Kolor żółty oznacza, że działa dobrze na średnich ustawieniach. Kolor zielony pokazuje, że gra działa płynnie nawet przy wysokiej liczbie detali.
Niektóre karty pod względem wydajności traktujemy jak te podane w tabelce:

Kyro, Voodoo 4	=	Voodoo 5
Rage 128, Rage 128 Pro	=	TNT 2
Radeon, Radeon 7500	=	GeForce2
Radeon 8500, GeForce4 Mx	=	GeForce3

Wymagania sprzętowe

Podajemy wymagania sprzętowe gry. Pierwsze pole to minimalne wymagania (czerwone). Podajemy charakterystykę komputera, na którym gra działa przy zmniejszonej ilości detali.
Standardowe wymagania to zestaw, na którym daje się grać, ale nie można ustawić opcji graficznych na maksimum.
Zalecany zestaw to taki, na którym można uruchomić grę z maksymalną liczbą detali i w wysokiej rozdzielczości.

Gwiazda GameStara

To wyróżnienie, na które zasługuje niewiele gier. Gwiazdę będziemy nadawać najwybitniejszym z nich. Odznaczenie będziemy przyznawać w kategoriach: Okrywczość, Klimat gry, Złożoność, Multiplayer, Grafika, Scenariusz, Muzyka oraz Dźwięk.

Ocena grywalności

- **90% i więcej** – Absolutny hit. To gra, w którą trzeba zagrać!
- **80% do 89 %** – Bardzo dobra. Powinna zadowolić większość graczy, nawet malkontentów.
- **70% do 79%** – Dobra, ale nie genialna. Raczej bez wpadek, ale to tylko kolejna kopia dobrych tytułów.
- **60% do 69%** – Średnia, ale miłośnicy danego gatunku i tak powinni być zadowoleni.
- **50% do 59%** – Gra jakich wiele. Niestety, liczne wpadki i niedociągnięcia skutecznie psują zabawę. Nie polecamy.
- **10% do 49%** – Kolejny słaby tytuł. Nie polecamy nawet wówczas, gdy zostanie przeceniona.
- **Poniżej 10 %** – Totalna wpadka. Odradzamy i ostrzegamy: nie sposób w to grać!

Akcja

Marcin Pietrak

Co roku pecetowi gracze słyszą, że to już koniec, że powstały właśnie jakieś nowe konsole, które biją PC na głowę. I co? I nic. Widziałem w akcji **Enter the Matrix** w wersji na PlayStation 2. To jest ta nowa jakość? Gra wypada blado w porównaniu z testowanym w tym numerze **Unrealem**, nie wspominając już o **Doomie III**.

Skoro o grach mowa... W tym miesiącu coś, na co w światku graczy czekano od dawna, a mianowicie **Unreal 2: The Awakening**. Tworzenie kolejnych części uwielbianych przez fanów gier jest ryzykowne. Sam ocenisz, czy autorzy sprostali oczekiwaniom. Oparty na tej samej technologii **Splinter Cell** ma niedoróbki, a skojarzenia z serią **Metal Gear Solid** czasami są zbyt wyraźne. Mimo to wciąga na długo i warto go polecać. **Iron Storm** jest miłą niespodzianką. Wreszcie oryginalna fabuła i poziomy przypominające prawdziwe pole bitwy. Pojawiła się też następczyni **I.G.I**. Drugą część opatrzono podtytułem **Covert Strike** i usunięto większość mankamentów zniechęcających do zabawy w jedynkę. Dla fanów wpół realistycznych symulacji pól bitewnych mamy **MoH : Spearhead**. Całkiem ładny, lecz za krótki dodatek do wychwalanej podstawki. Do tego jeszcze futurystyczne wyścigi **Hover Ace** i **Drome Racers**.

Jest o czym czytać. Zapraszam.

Akcja

Lp.	Tytuł	Gatunek	Test w numerze	Grywalność%
1	Tom Clancy's Splinter Cell	taktyczne TPP	1/2003	91
2	IGI 2: Covert Strike	taktyczne FPP	1/2003	86
3	Medal od Honor: Spearhead	dodatek do strzelaniny FPP	1/2003	86
4	Hoverace	zręcznościowe wyścigi	1/2003	80
5	Drome Racers	zręcznościowe wyścigi	1/2003	77
6	Unreal 2	shooter FPP	1/2003	76
7	Iron Storm	shooter FPP	1/2003	73

Akcja –na to czekamy

Lp.	Tytuł	Producent	Ukaże się
1	Doom III	id Software	II kwartał 2003
2	Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	marzec 2003
3	Counter Strike: Condition Zero	Ritual Entertainment	II kwartał 2003

Nareszcie mamy **Metal Geara** na PC!

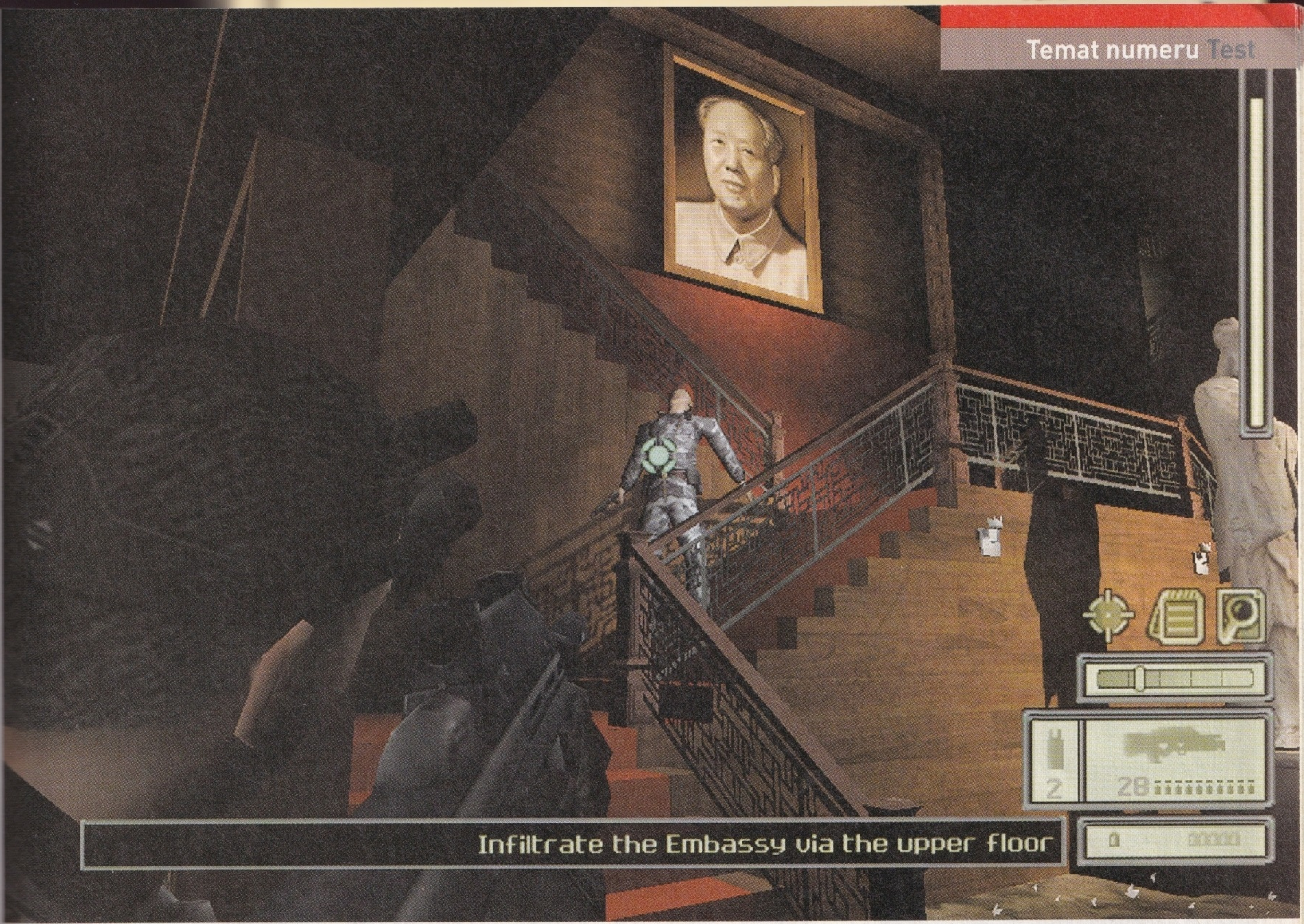
Splinter Cell

Supertajny agent specjalny, terroryści, którzy chcą zniszczyć świat, oszałamiająca grafika 3D, duża swoboda poruszania się bohatera. Oto sprawdzona recepta na hit!

Na CD/DVD: demo gry

Fakty

- 9 misji
- 24 poziomy
- 2 rodzaje broni
- 16 gadżetów
- 25 ruchów specjalnych
- 2 stopnie trudności



Na oczach wielkiego władcy Mao w chińskiej ambasadzie w Birmie Sam eliminuje jednego z wrogów. Nie uśmierca go od razu, lecz poraża paralizatorem i obywa się bez rozlewu krwi.

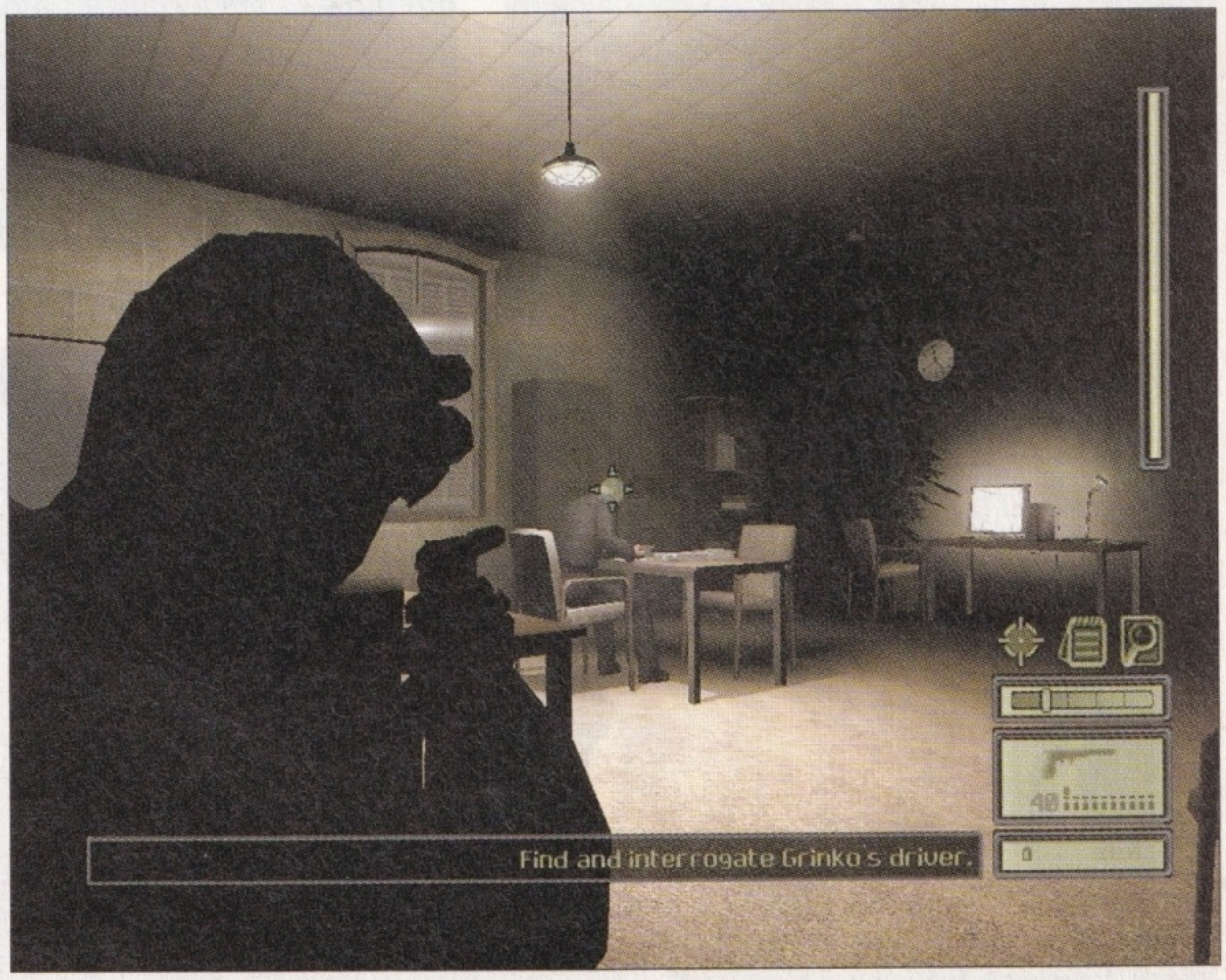
Twój bohater ma atletyczną budowę, męskie rysy twarzy i niski głos – Sam Fisher to typ mężczyzny, na którego widok kobiety mdleją z zachwytu. Niestety, ten gość prawie nie ma do czynienia z kobietami, a jedyni ludzie, którzy w jego pobliżu padają na ziemię, to wszelkiej maści bandyci i terroryści. Sam ma mało czasu na romanse. Jest najlepszym pracownikiem Third Echelon, supertajnej jednostki amerykańskich służb bezpieczeństwa NSA i bohaterem gry akcji 3D **Splinter Cell**.

Fishera czeka sporo roboty – gdy w roku 2004 fikcyjny prezydent Gruzji, Kombayn Nikoladze chce wywołać trzecią wojnę światową i przygotowuje globalne akty terroru, firma wysyła super-Sama, aby położył kres poczynaniom szaleńca.

Strzelać czy szokować?

Wykonując pierwsze zadanie, udajesz się na posterunek policji w stolicy Gruzji Tbilisi, aby znaleźć dwóch zaginionych agentów CIA, którzy podpadli Nikoladze i jego bandzie. Kolejne misje wykonujesz między innymi na platformie wiertniczej i w ambasadzie chińskiej w Birmie. Sam odwiedza nawet kwaterę główną CIA, z której wyciekają do terrorystów tajne informacje.

Rozgrywka polega na przekradaniu się, omijaniu wrogów i zastawianiu pułapek. Na każdym z 24 poziomów gry zawsze masz kilka opcji rozwiązania danego problemu. W firmie programistycznej na przykład musisz się uporać z trzema łotrami, którzy zaminowali korytarz. Możesz więc albo rozbroić ładunek i wywieźć go, albo obejść przeszkodę i zajść przeciwników od tyłu. Jednak będzie o wiele zabawniej, gdy najpierw wysadzisz ładunek i zwabisz drani. A kiedy przeciwnicy zaczną biec w twoim kierunku, strzelisz w znajdujące się w pobliżu akwarium, do powstałego bajora włożysz włączony paralizator i zafundujesz złym kolegom trochę mocy. Niestety, nie zawsze idzie tak gładko. Od czasu do czasu zabawę psują drobne błędy. Autorzy gry zmuszają cię na przykład, abyś wszedł do firmy programistycznej Kalinetek, której właścicielem jest Nikoladze, przez szklany dach. Inna droga, po fasadzie budynku, jest zablokowana. Możesz, co prawda, rozbić strzałem okno na piętrze, jednak Sam widocznie się boi, że rozedrze służbowy uniform i z uporem odmawia wejścia do budynku przez powstały w taki sposób otwór.



Komputer w tylnej części pomieszczenia zawiera cenne informacje. Z tego względu Sam musi się pozbyć mężczyzny za biurkiem. Nie jest to takie proste – jest bardzo czujny.

Pożar w budynku ma zniszczyć dowody. Jeśli chcesz uciec z płonącego miejsca, musisz się podciągać na zwisającej rurze. Przypomina to sceny ze znanych filmów sensacyjnych.

Zalety wersji na peceta

1. Zapisywanie gry

Wcielając się w szpiega na ekranie peceta, możesz w każdej chwili zapisywać wyniki swoich poczynań. Zamiast trzech miejsc zapisu w wersji na Xbox, masz do dyspozycji dowolną ich liczbę. Chcąc zachować stan gry, wcale nie musisz docierać do punktu zapisywania – jak na konsoli, gdzie w dodatku niektóre z tych punktów znajdują się w fatalnych miejscach. Ponadto funkcja błyskawicznego ładowania i zapisywania (quickload i quicksave) uprzyjemnia tę trudną i skomplikowaną grę.

2. Grafika

Mimo dużej wydajności, konsola Xbox nie dotrzymuje kroku nowoczesnemu pecetowi. Szczegółowe tekstury prezentują się na ekranie monitora znacznie ładniej niż w wersji konsolowej. A wyższa rozdzielczość zmniejsza pikselizację większości elementów – przede wszystkim cieni.

3. Sterowanie

Samem sterujesz z klawiatury, a mysz odpowiada za ruchy kamery. Brzmi to zawile, jednak w praktyce – przede wszystkim podczas strzelaniny – okazuje się bardzo wygodne. Klawiatura i mysz sprawdzają się lepiej niż analogowe gałki konsoli. Sterowanie szybkością za pomocą kółka myszy pozwala zredukować liczbę wpadek podczas ryzykownego skradania się w zaułkach budynków. Nawet szperanie w inwentarzu jest prostsze w wersji na PC. Po naciśnięciu klawisza otwierasz plecak, a myszą wybierasz pożądany przedmiot. Nie ma porównania do konsoli, gdzie musisz pstrykać przyciskami na gamepadzie.

Z ciężarem na plecach

Podczas misji masz zawsze łączność radiową z dwójką kolegów. Twój szef Lambert i agentka Grimsdottir dają przydatne wskazówki i przerywają misję, gdy zbyt często wywołujesz alarm lub zabijasz niewinną osobę. Od czasu do czasu zmieniają ci cel w trakcie akcji, na przykład zamiast wykraść jedną informację z komputera, musisz uprowadzić właściciela tego komputera z centrali CIA. Krążenie z nieprzytomnym typem na plecach po budynku pełnym agentów specjalnych (właściwie to twoi kumple z agencji), przed którymi nie możesz się zdradzić, nie jest proste, ale za to piekielnie emocjonujące. Zanim jednak zabierzesz się za grę na poważnie, koniecznie zalicz dwie rundy treningowe na specjalnie do tego przewidzianym poziomie. W ten sposób opanujesz najważniejsze fortele i akrobatyczne sztuczki agenta.

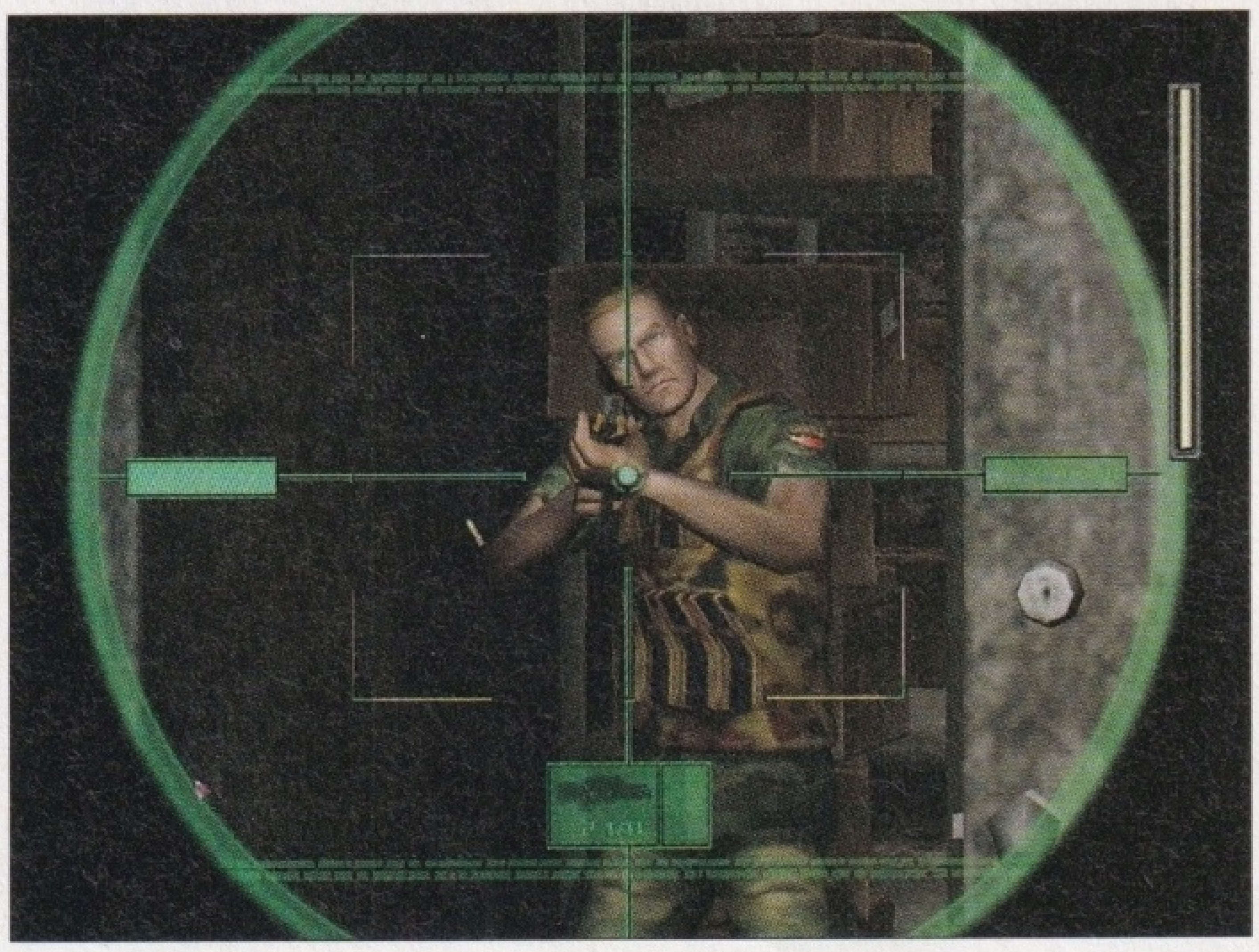
Sam ze wszystkich stron

Sterowanie w **Splinter Cell** nie jest zwykłą przeróbką wersji z konsoli Xbox, ale zostało dostosowane do komputera. Za pomocą myszy ustawiasz kamerę pokazującą Sama. W ten sposób możesz nawet zaglądać w dziury, do których Sam nie mógłby normalnie spojrzeć. Wyjątek – gdy Sam wisi na rurze lub linie, a kamera wychyla się tak, że widzisz go z przodu, bohater odwraca się i schodzi. Szczególnie udana jest regulacja szybkości agenta. Tempo, w jakim porusza się Sam, regulujesz kółkiem myszy. Jeśli Sam musi się rozpędzić, aby wykonać skok przez przepaść, przekręcasz je mocno do przodu. Jeżeli ma po cichu zejść z metalowych schodów, rozkazujesz mu przykucnąć i przekręcasz rolkę nieco do tyłu.

Właściwie jedyną denerwującą akcją jest zmiana uzbrojenia. Jeżeli chcesz szybko zamienić granat ręczny na pistolet, musisz otworzyć listę broni, wybrać myszą pistolet, a potem nacisnąć klawisz, aby wziąć go do ręki. Natomiast przydatna jest dostępna w każdej fazie gry funkcja szybkiego zapisu, gdyż już na pierwszym z dwóch poziomów trudności niektóre zadania są ciężkie do wykonania.

Akrobacje agenta

Wszystkie ruchy Sama są płynne. Dobre wrażenie zrobiło na nas jego 25 ruchów specjalnych plus dziesięć pozostałych akcji. Życzysz sobie mały przegląd? Podwójny skok umożliwia przebycie bardzo wysokich przeszkód. Przepaście pokonuje, używając rur lub lin. Sam może nawet wyciągnąć pistolet i wycelować



Raczej rzadko oglądasz w lunecie snajperki sylwetkę człowieka.

Zdolności specjalne agenta

Przyciśnięty do ściany Sam nie zostaje szybko wykryty przez wroga. Na dodatek łatwiej mu wyglądać zza rogu.

Gdy nie wystarcza wychylenie się zza winkla, Sam może strzelać zza rogu. Nie udaje się to tylko wówczas, gdy używa strzelby.

Nieświadomy strażnik służy Samowi jako ludzka tarcza. W takiej sytuacji nieprzyjaciel zwykle wstrzymuje ogień.

Z bronią przyłożoną do skroni strażnik chętnie zdradza kody otwierające wrota i inne tajemnicze przejścia.

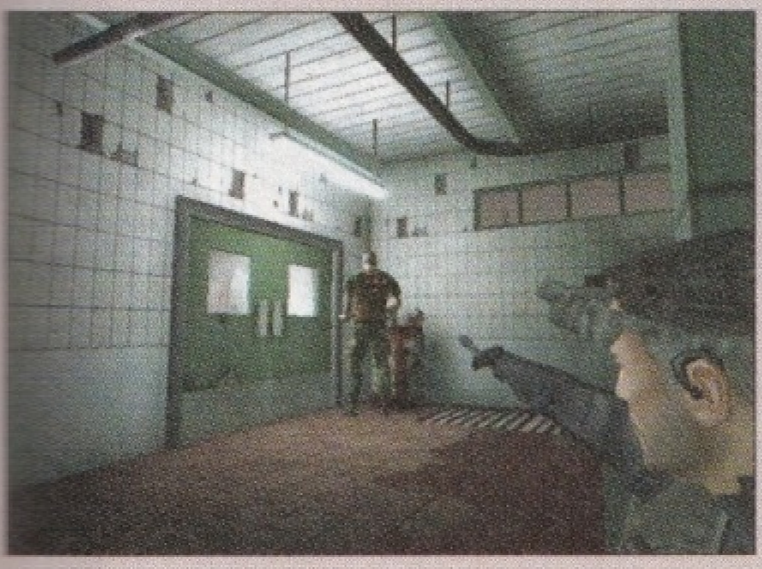
Sam porusza się zwinnie niczym Lara Croft, zwisając na występach. Doskonała technika do wspinaczki po budynkach.

Nawet niepozorne rynny mogą posłużyć do wspinaczki. Dzięki temu nietrudno się dostać niepostrzeżenie do budynku.

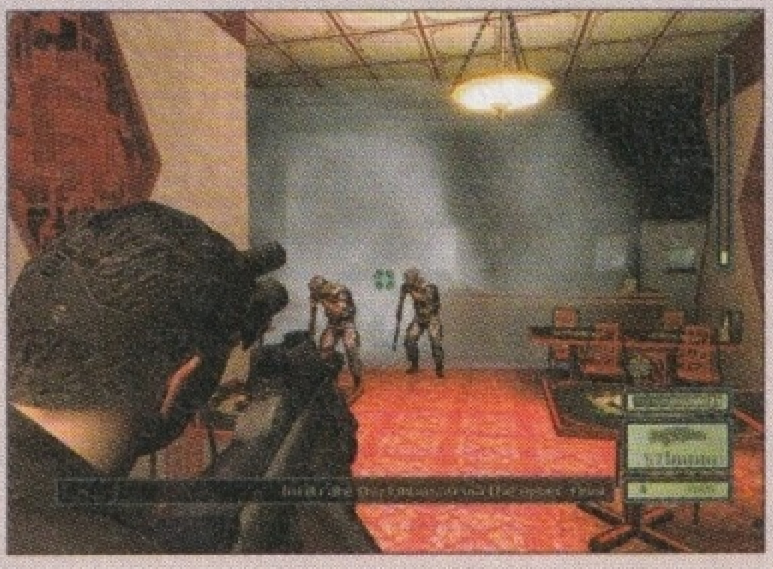
James Bond by pozazdrościł...

Przed wejściem do pomieszczenia przezorny Sam sprawdza je kamerą wziernikową. Wbudowany w nią noktowizor pozwala przenikać nawet przez kompletne ciemności.

Kamera do odwracania uwagi pomaga zwabiać zaintrygowanego wroga. Gdy nadchodzi zbir, naciśnięciem klawisza wyzwalasz gaz odurzający i masz spokój z natrętnym strażnikiem.



Kopnięcie prądem bywa niebezpieczne – przede wszystkim, gdy ładunek pochodzi z paralizatora, którym dysponuje agent Sam. Największą skuteczność daje wyładowanie w kałuży, w której stoi kilku wrogich strażników lub żołnierzy.



Granat dymny okrywa przeciwników gęstą mgłą, zupełnie jak w grze **Counterstrike**. Dzięki temu nie widzą naszego agenta. Natomiast kamera termowizyjna pozwala Samowi śledzić ruchy przeciwnika nawet przy słabej widoczności.

w znajdującego się pod nim przeciwnika, wisząc na jednej ręce, a nawet, rozciągając się w szpagacie między dwiema ścianami, wejść na sufit i w ten sposób czatować na przeciwników, aby w końcu spaść im na kark. Przyciśnięty do ściany, przeciska się przez najmniejsze szczeliny lub niezauważony wygląda zza rogu. Często w czasie gry oblewasz się zimnym potem, bo bandyci usiłują się odwrócić dokładnie w chwili, gdy zamierzasz zrobić im poważną krzywdę.

A gdy już obezwładniłeś wroga, wystarcza jedno naciśnięcie klawisza, by go przesłuchać lub ogłuszyć. Czasem musisz się postarać, aby klient był przytomny – na przykład wówczas, kiedy trzeba go zaciągnąć do skanera źrenic i otworzyć zaryglowane drzwi.

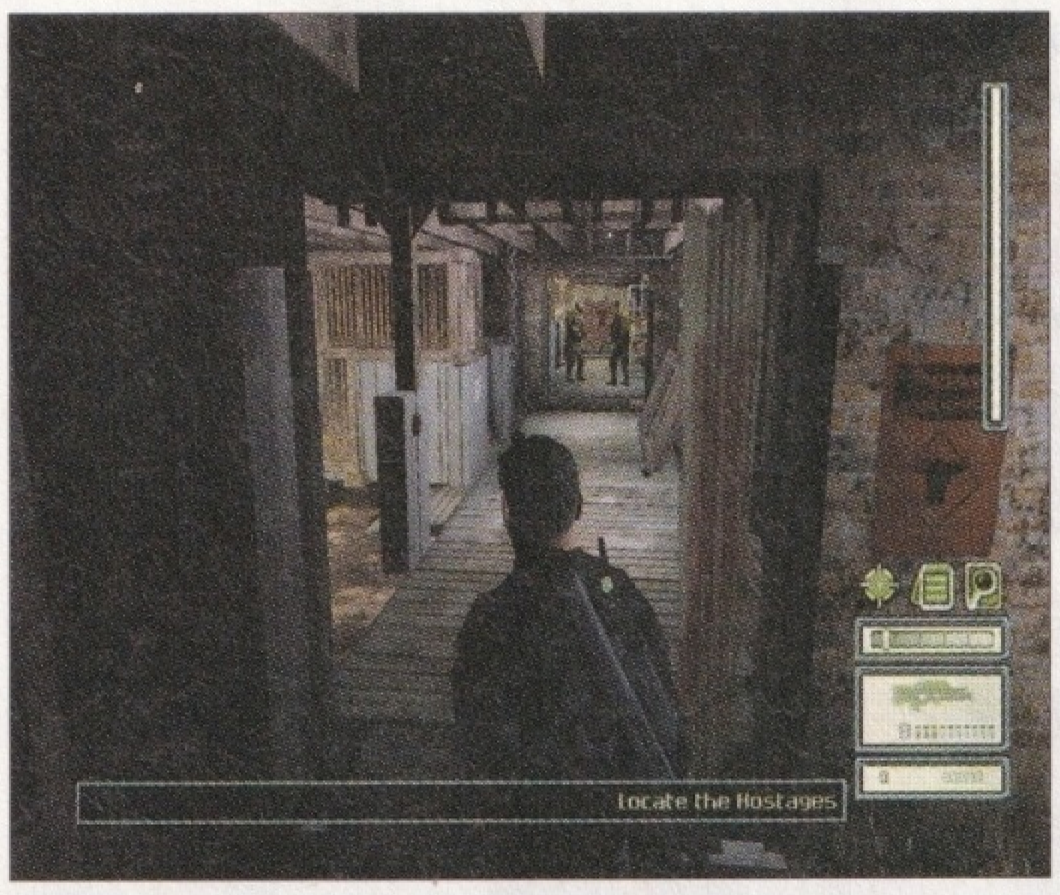
Wszystkie sprzęty Sama

W przeciwieństwie do Jamesa Bonda, Sam ma niezbyt efektowne, ale za to użyteczne wyposażenie. Jego podstawowym ekwipunkiem jest przyrząd optyczny, który służy, zarówno jako noktowizor, jak i kamera na podczerwień. Umożliwia nie tylko widzenie przeciwników w ciemności, ale także

Na samym początku gry Sam znajduje zwłoki dwóch zaginionych agentów w kostnicy jednego z komisariatów w Gruzji.

Co potrafi Sam?

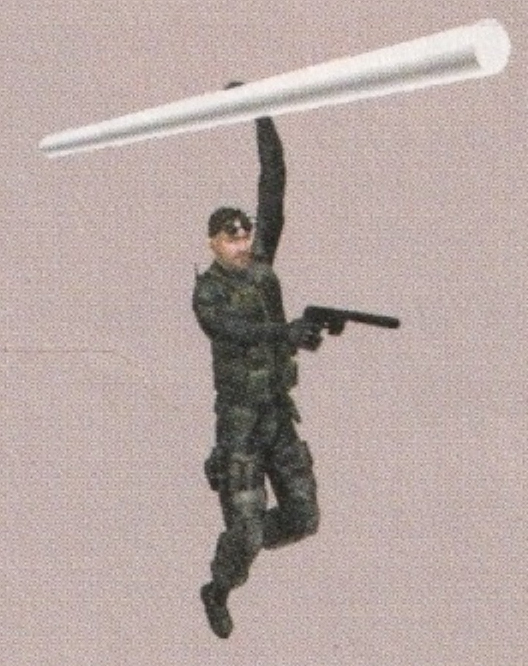
- chodzić
- biegać
- czołgać się
- kucać
- skakać
- wskakiwać na mur
- skakać, robiąc szpagat
- strzelać, robiąc szpagat
- wchodzić na górę
- wspinać się
- walczyć wręcz
- stać przywarty plecami do ściany
- zwisać
- przemieszczać się, wisząc
- strzelać, zwisając
- zeskakiwać
- robić unik z fikołkiem
- atakować z wyskoku
- lądować po cichu
- zaglądać przez szpary w drzwiach
- spuszczać się na linie
- strzelać podczas schodzenia po linie
- strzelać zza rogu
- przenosić ciała
- wykorzystywać zakładnika jako tarczę
- obezwładniać wroga chwytem za gardło
- przesłuchiwać wroga
- prowadzić rozmowy
- wyłączać światło
- gasić światło strzałem
- rzucać puszkami
- programować
- łamać zabezpieczenia w komputerach
- robić hałas



Na drodze Sama staje aż dwóch strażników. Wystarczy wyłączyć rozpoznawanie wróg-przyjaciel automatycznych działek.

Zdolności specjalne agenta

Nawet podczas **opuszczania się na linie** z dachu Sam trzyma w ręku broń, aby ostrzeliwać okna, w których zobaczy wrogów.



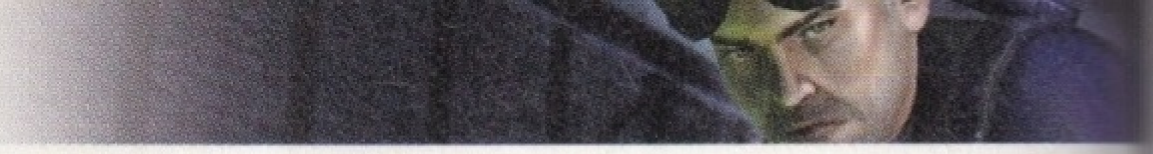
Prawdziwy agent przechodzi nad ulicą, zwisając na przewodach energetycznych. W drugiej ręce trzyma broń gotową do strzału.

Wyskok ze szpagatem pozwoli ci się usadowić pomiędzy ścianami. Przeciwnik zwykle nie dostrzega Sama wiszącego nad głową.

Sam powinien schować w cieniu nieprzytomnego lub martwego przeciwnika. W przeciwnym razie ktoś może wszcząć alarm.

Gdy brakuje kamery, Sam sprawdza sytuację w sąsiednim pomieszczeniu, zaglądając przez szparę w drzwiach.

Nie zawsze musisz się uciekać do przemocy. Czasem wystarcza rozmowa, aby wydobyć informacje od przyjaźnie nastawionych ludzi.



znajdywanie min i unikanie pułapek laserowych. Fisher ma dwa rodzaje broni palnej – pistolet z tłumikiem i karabin snajperski. Jeżeli używasz funkcji zoom broni, postaraj się, aby Sam wstrzymał oddech – strzał będzie wówczas bardziej precyzyjny. Niestety Sam tylko w niektórych misjach ma licencję na zabijanie. Oczywiście może odpowiedzieć ogniem na atak terrorystów, jednak nie powinien na przykład strzelać do kolegów z CIA. Broń palna często służy do gaszenia światła. Jeżeli nie jesteś w stanie znaleźć wyłącznika, aby zgasić światło, zawsze możesz się posłużyć pistoletem. Za pomocą specjalnego peryskopu agent zagląda za zamknięte drzwi, aby później z łatwością otworzyć je wytrychem. Gdy liczy się każda sekunda, wykorzystuje jednorazowe pojemniki z kwasem przepalającym zamek.

Książę ciemności

Fisher jest czymś w rodzaju jednoosobowej armii. Podczas gdy jego koledzy, Serious Sam czy Duke Nukem, stawiają na wielkokalibrową broń palną, Sam ma innego przyjaciela – ciemność. Nasz bohater bez trudu znika w mroku. Przydaje się do tego światłomierz. Pasek wskaźnika informuje, czy Sam na tyle wtopił się w ciemność, że przeciwnicy nie mogą go zobaczyć. A gdy już jest ukryty, może bez trudu wyeliminować nawet najsprytniejszego terrorystę. Pamiętaj jednak, że przeciwnicy mogą znowu zapalić światło, które wyłączyłeś.

Gliniarze z Tbilisi

Sam ma do czynienia z najróżniejszymi wrogami. Na początku spotykasz równie ociężałych, co skorumpowanych policjantów z Tbilisi, którzy szybko ogłaszają alarm, ale i równie szybko o nim zapominają. Agenci CIA czy komandosi z pałacu prezydenta Gruzji to twardsi faceci. Patrolują teren dwójkami i mają tylko jedno miejsce, w które można ich postrzelić – niewielki wizjer hełmu.

Słońce na karku

Pod względem grafiki **Splinter Cell** to pierwsza liga. Inaczej niż na konsoli Xbox, która wyświetla grę w rozdzielczości 640 na 480, na pececie rozkoszujesz się rozdzielczością nawet 1280 na 1024 pikseli – jeśli masz odpowiedni sprzęt. Efekt to wyraźnie ładniejsze tekstury i wspaniałe efekty świetlne.

Gdy Sam wspina się po cichu po drabinie na platformie wiertniczej, a promienie zachodzącego słońca świecą mu w kark, chciałoby się zatrzymać grę i podziwiać widok. Inna godna uwagi scena – w ulewnym deszczu Sam wspina się po rurze. W tym momencie na jego ubiór pada promień światła, a odbicia w kroplach deszczu sprawiają niesamowite wrażenie. Poszczególne poziomy pełne są takich detali i realizmu. Mała restauracja w Birmie wygląda jak wycięta z prospektu biura podróży. Dominuje kolor czerwony, a ściany ozdobione są kosztowną snycerką. W kącie firmy programistycznej tli się niedopałek papierosa. W Gruzji muchy i ćmy krążą wokół lamp i rzucają na podłogę cienie. Zasłony poruszają się pod wpływem wiatru lub po dotknięciu przez Sama. AL

Projektanci gry popisali się, tworząc liczne efekty świetlne w ambasadzie. Zasłona w drzwiach delikatnie powiewa, gdy Sam wślizguje się do pokoju. To jedno z niewielu pomieszczeń, gdzie agent może sobie pozwolić na chwilę odpoczynku. Brawa dla silnika graficznego **Splinter Cella**!

Jacek L. Komuda

Metal Splinter

Czekaliśmy na **Splintera** bardzo długo i już się obawiałem, że nigdy nie ujrzy światła dziennego. Na szczęście wreszcie jest i możemy powiedzieć z dumą: pecetowcy mają grę przypominającą **Metal Geara** na konsole. Wiem, że Splinter ma kilka błędów i jest bardzo trudny. Jednak jestem pewien, że mimo to znajdzie się cała rzesza graczy, którzy będą śledzić z zapartym tchem przygody agenta Fishera. Fani tyle czekali na **Splintera**, że z pewnością wybaczą mu wszystkie niedociągnięcia. Mam też nadzieję, że pojawią się kolejne części cyklu.

Miłosz Brzeziński

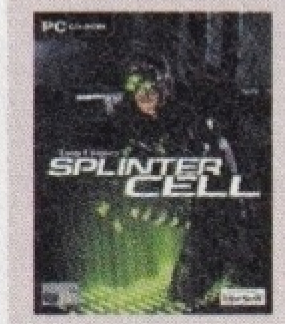
Ja bym się tak nie unosił...

Pamiętasz, jak to się robi „na kojota"? Trzeba się napić wieczorem, poderwać atrakcyjną dziewczynę i już. A potem rano, kiedy się budzisz, a poderwana dziewczyna śpi na twoim ramieniu i wreszcie ją widzisz w pełnej krasie... cóż – wolałbyś odgryźć sobie rękę, niż żeby się obudziła.

Tak samo jest ze **Splinter Cell**. Mnogość alarmów, kamer i piętrzących się trudności sprawia, że kiedy ochłoniesz po pierwszym wrażeniu piękna tej gry, pozostaje tylko frustracja i wolałbyś pociąć swój komputer na kawałki, niż po raz trzydziesty szukać ciała, które źle ułożyłeś gdzieś na początku poziomu i zostało przypadkiem odkryte, albo po raz setny szukać kamery czy snajpera, który nie daje ci się ruszyć ani kroku dalej. Ciężko to strawić i kończąc wreszcie **Splintera**, poczujesz przede wszystkim ulgę. Wielką ulgę z zamknięcia kolejnego, frustrującego rozdziału w życiu.

Splinter Cell

Action TPP



Wydawca	Play it!	Data wydania	już jest
Język	polski	Cena	129,99 zł
W zestawie	pudełko DVD, instrukcja, 4 CD	Od lat	15 lat

Początkujący			Zaawansowani				Zawodowcy		
1	2	3	4	5	6	7	**8**	9	10

Czas na opanowanie 0,5 godziny · Rozgrywka solo 15 godzin · Rozgrywka multiplayer brak

KRYTERIA OCENY

+	–
ciekawe misje	bardzo trudna gra
świetne animacje i grafika	uciążliwa zmiana broni
sensowne gadżety	błędy logiczne

MULTIPLAYER

Na 1 PC: 1 gracz · LAN/Internet (0 graczy) · Modem (0 graczy) · Komputer (0 graczy)

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2 · Voodoo 5 · GeForce1/2 MX · GeForce2/4 MX · Radeon 9000 · GeForce3 · GeForce4 Ti · Radeon 9700

MINIMALNE	STANDARDOWE	ZALECANE
CPU 600 MHz	CPU 1.0 GHz	CPU 1,8 MHz
128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
1,5 GB na twardym dysku	1,5 GB na twardym dysku	1,5 GB na twardym dysku
karta GeForce3	karta GeForce3	karta GeForce4

ALTERNATYWA

NOLF
Bardzo dobra strzelanina z piękną agentką Cate Archer w roli głównej.

Metal Gear Solid
Sławna gra akcji przeniesiona na komputery z konsoli. Niestety, na pecetach wypada słabo.

OCENA

Grafika	Świetna
Dźwięk	Świetny
Sterowanie	Dobre
Złożoność	Bardzo wysoka
Multiplayer	Brak

89% GRYWALNOŚĆ

Najlepsza gra szpiegowska na komputery PC

Śmigające wyścigówki

Drome Racers

Choć mowa o zabawkach, w tych wyścigach klocków lego latają rakiety, wybuchają miny i szaleją tornada. W królestwie klocków panuje niezły bałagan!

Jacek L. Komuda

Powrót do klocków lego

Drome Racers to doskonała gra, która może w ciągu pięciu minut zamienić kiepski humor w doskonały nastrój. To naprawdę frajda, kiedy twoja rakieta wyrzuca prowadzącego z toru, a ty sam dojeżdżasz spokojnie do mety jako zwycięzca. Dotyczy to szczególnie pojedynków, gdy na późniejszym etapie przebiegu kariery twoi przeciwnicy pokonują trasę w perfekcyjny sposób. Jest jednak wiele rzeczy, które dodają motywacji – mogę sam budować bolidy z klocków lego, chcę wygrać następne zawody ligowe, czy w końcu wygrywać pojedynki. Niemniej jednak dziewięć tras to trochę za mało, jak na grę zręcznościową.

Prawdziwe wyścigówki z lego wyglądają super, zwykle jednak nie nadają się do tego, aby organizować z ich udziałem porywające wyścigi. W Drome Racers 18 plastikowych modeli jeździ po torach z szaloną prędkością. Twoim zadaniem jest prowadzenie pojazdu w oszałamiających wyścigach dragsterów, próbach ulicznych i zawodach terenowych. Rywalizujesz z wymagającymi, komputerowymi przeciwnikami. O tym, czy na mecie czekać będzie na ciebie szampan, czy woda mineralna, decydują nie tylko twoje umiejętności, ale i dowcipne gadżety, które gromadzisz w czasie rajdu. Samonaprowadzające rakiety, granaty oślepiające czy miny są w stanie przerwać najlepszy wyścig.

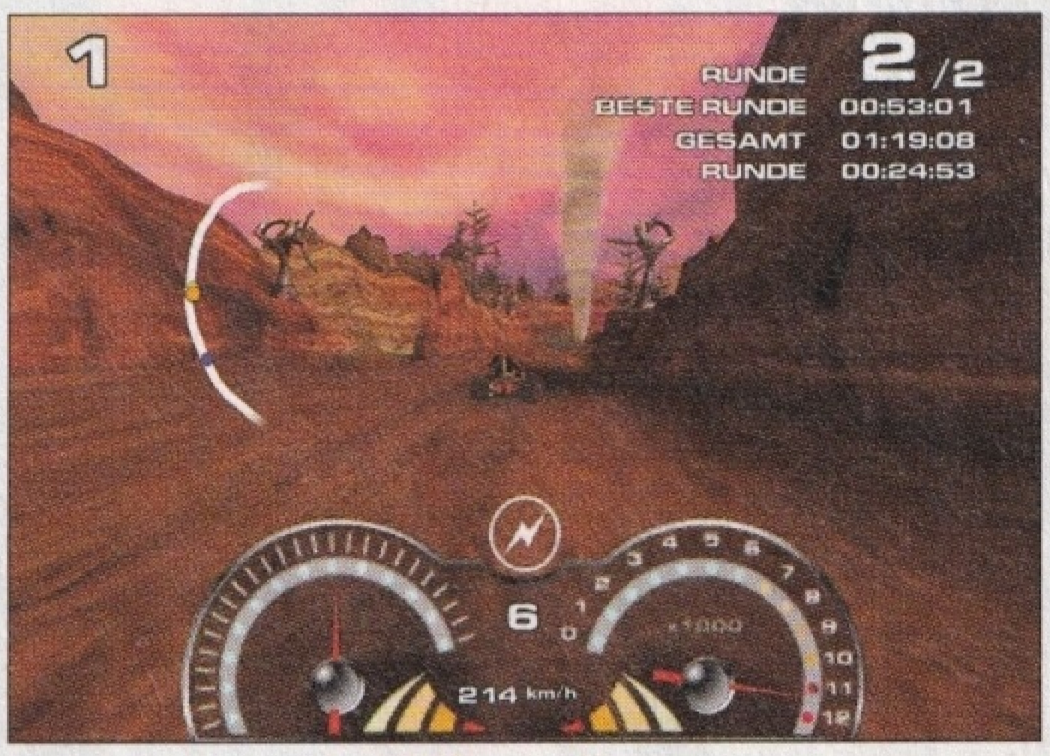
Cel: kariera

W **Drome Racers** najważniejsze jest zrobienie kariery – poszczególne wyścigi służą raczej poznaniu toru. Wcielasz się w plastikowego pilota lego, Maksa, a twoim zadaniem jest pokonanie wszystkich rywali i osiągnięcie mistrzowskiego poziomu.

Wygrane wyścigi sprawiają, że gotówka wpływa do kasy twojej stajni wyścigowej, a za zebrane punkty Max ulepsza silnik, aerodynamikę i opancerzenie bolidów. Jeżeli wygrywasz serię wyścigów, możesz wystąpić w wyższej klasie. Musisz jednak brać na zmianę udział w próbach ulicznych i zawodach terenowych. Czasami zdarza się także, że inni kierowcy wyzywają cię na bezpośredni pojedynek.

Niebezpieczne trasy

Przejeżdżające pociągi, tornada i potężne wyładowania elektryczne to urozmaicenia, które spotykasz na dziewięciu trasach, które masz do wyboru w grze. Każda z nich dostępna jest w czterech wariantach, co w sumie daje już 36 tras w mieście, na bezdrożach czy w górach. Trasy zaprojektowano ciekawie. W czasie wyścigu wybierasz różne drogi, znajdujesz na torze przydatne gadżety. Jeździsz zarówno po odcinkach pełnych zakrętów, jak i po długich prostych. Z rzeczy irytujących można wymienić niedopracowane sterowanie oraz kiepską SI komputerowych przeciwników. O ile komputerowo sterowane bolidy początkowo tylko jadą za tobą, z czasem zaczynają pokonywać trasę w sposób niemal perfekcyjny i nie sposób ich doścignąć. KOM



W kanionie szaleje Tornado. Kto za bardzo się do niego zbliży, może wpaść w niebezpieczny korkociąg.

W strugach deszczu wyprzedzasz na starcie inne pojazdy lego. Przejechanie po zielonej powierzchni daje ci znaczne przyśpieszenie i przewagę nad rywalami.

LEGO Drome Racers — Gra zręcznościowa

Wydawca	Cenega	Data wydania	31.03.2003
Język	polski	Cena	99,90 zł
W zestawie	pudełko, 1 CD, instrukcja	Od lat	b.o.

Początkujący | Zaawansowani | Zawodowcy

1 2 3 **4** 5 6 7 8 9 10

Czas na opanowanie 15 minut — Rozgrywka solo 10 godzin — Rozgrywka multiplayer 10 godzin

KRYTERIA OCENY

+	–
oryginalne gadżety	tylko dziewięć tras
urozmaicone trasy	niezrównoważone poziomy trudności
budowa własnych samochodów lego	niedopracowane sterowanie

MULTIPLAYER:

Na jednym PC: 2 graczy; LAN/Internet: 0 graczy; Modem (0 graczy); Komputer (0 graczy)

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2, Voodoo 5, GeForce1/2 MX, GeForce2/4 MX, Radeon 9000, GeForce3, GeForce4 Ti, Radeon 9700

MINIMALNE	STANDARDOWE	ZALECANE
CPU 500 MHz	CPU 1,0 GHz	CPU 1,4 GHz
64 MB RAM	128 MB RAM	256 MB RAM
650 MB miejsca na twardym dysku	650 MB miejsca na twardym dysku	650 MB miejsca na twardym dysku
karta 3D	karta graficzna GeForce2	karta graficzna GeForce3

ALTERNATYWA

Crazy Taxi
Szalona taksówka rozwozi pasażerów po mieście i kpi z policji oraz przepisów.

Hover Ace
Zręcznościowe wyścigi poduszkowców, w których uczestniczy 15 pojazdówo.

OCENA

Grafika	Zadowalająca
Dźwięk	Dobry
Sterowanie	Dobre
Złożoność	Wysoka
Multiplayer	Dobry

75% GRYWALNOŚĆ

Dobry przerywnik, gdy nie grasz w coś poważnego

Wojna przyszłości w kolorach tęczy

Unreal 2

Sprawdzamy, czy to powrót legendarnego FPP, czy tylko wersja demonstracyjna nowego silnika graficznego ze studia Epic Games.

Fakty

- 13 misji
- 24 rodzaje przeciwników
- 12 typów broni
- 3 stacjonarne punkty obronne
- 3 członków załogi

Były takie czasy, kiedy na rynku komputerowych FPP królowały niepodzielnie gry id Software. Sytuacja zmieniła się w roku 1998, kiedy po wielu plotkach, zapowiedziach i długim oczekiwaniu pojawił się produkt Digital Extremes i Epic Games, który jeżeli nie zdetronizował, to co najmniej stanął w szranki z tytułami powszechnie uznawanymi za najlepsze. Był nim **Unreal**. Grafika wywołała istny zachwyt graczy, obsługa trójwymiarowego dźwięku zwiększała realizm rozgrywki, a klimat powalał na kolana. Jedynymi minusami okazały się fatalny tryb multiplayer oraz bardzo wysokie, jak na ówczesne czasy, wymagania sprzętowe. Gra została ciepło przyjęta, a na silnik graficzny udzielono wielu licencji. Po kilku latach **Unreal** ma nadal zagorzałych fanów, a błąd w postaci braku dobrego grywalnego multiplayera poprawiono, wydając **Unreal Tournament**. Odpowiedź ID Software była druzgocąca – **Quake III: Arena**. Jednak konkurencja, czyli Epic Games, opracowała **Unreal Tournamenta 2003**. Od tamtych wydarzeń upłynęło trochę czasu, a programiści nadal walczą o prymat w dziedzinie shooterów FPP. Id Software przygotowuje **Dooma III**, my zaś testujemy najnowszy produkt konkurencji: **Unreal 2: The Awakening**, drugą odsłonę kultowej gry.

Twoja łajba i jej załoga

W **Unrealu** wcielałeś się w skazańca lecącego do kolonii karnej. Przypadek sprawiał, że odzyskiwałeś wolność. Oczywiście, jak to w grach bywa, odzyskiwałeś tylko pozornie, bo trafiałeś z deszczu pod rynnę. W **Unreal 2: The Awakening** również kierujesz jedną postacią, ale udziela ci wsparcia załoga twojego nie najnowszego już statku Atlantis. W jej skład wchodzą: Aida

Miotacz ognia pozwala tworzyć i podpalać kałuże napalmu. To pułapki, w które zwabiasz przeciwników.

Zapewne znasz jaszczurowatych rywali Skaarj z pierwszego wydania Unreala. W tej wersji potrafią się bronić przed gradem kul stalowymi szponami. Wojownik na ilustracji składa się z około 5000 polygonów.

Efekty cząsteczkowe wyglądają niesamowicie. Płomienie są ultrarealistyczne, a przeciwnicy płoną jak żywe pochodnie. Subtelna jest gra świateł i cieni.

– oficer pokładowy, Isaak – inżynier zajmujący się uzbrojeniem oraz pilot Ne' Ban. Twój główny bohater to John Dalton, były komandos, wyrzucony ze służby za odmowę wykonania rozkazu. Ten czteroosobowy dreamteam pracuje dla Terral Colonial Authority. Jest to instytucja pełniąca funkcję galaktycznej policji. Gdy gdzieś w odległych miejscach kosmosu są jakiekolwiek kłopoty, Atlantis zostaje wysłany, aby zaprowadzić porządek.

Scenariusz gry nie rzuca na kolana. Podobne motywy znamy z wielu książek i seriali. Na pociechę pozostaje fakt, że każdy z członków teamu ma swoją historię i osobowość. Na przykład Ne'Ban, najśmieszniejsza postać w grze, to szlachetnie urodzony kosmita, ale jak sam w pewnym momencie stwierdza, nie jest nawet pięćdziesiąty w kolejce do tronu. Od Aidy, ponętnej pani oficer, otrzymujesz odprawy przed misjami. Natomiast Isaak naprawia uszkodzenia na pokładzie oraz konstruuje i modyfikuje broń.

Marcin Pietrak

Czy to na pewno powrót legendy?

Oczekiwałem czegoś innego. Brak klimatu z pierwszej części bardzo mnie martwi. Gdzie uczucie wszechogarniającej grozy? Kiedy grałem w **Unreala**, wiedziałem, że liczę tylko na siebie, a przygnębiający nastrój i fabuła sprawiały, że bardzo chciałem się odegrać na Skaarjach. Teraz tego nie czuję. W **Unrealu 2** Skaarjowie mają trochę gorsze SI i są mniej wymagającymi przeciwnikami. Starcie z berserkerem z jedynki było prawdziwym przeżyciem. W dwójce zabicie go to niemal rutyna. Czy obniżenie poziomu trudności to komercyjne posunięcie twórców? Niby rozumiem, ale... Radzę spróbować sił w części pierwszej. Mimo upływu czasu prezentuje się lepiej niż niejedna dzisiejsza gra FPP.

Zawód: twardziel

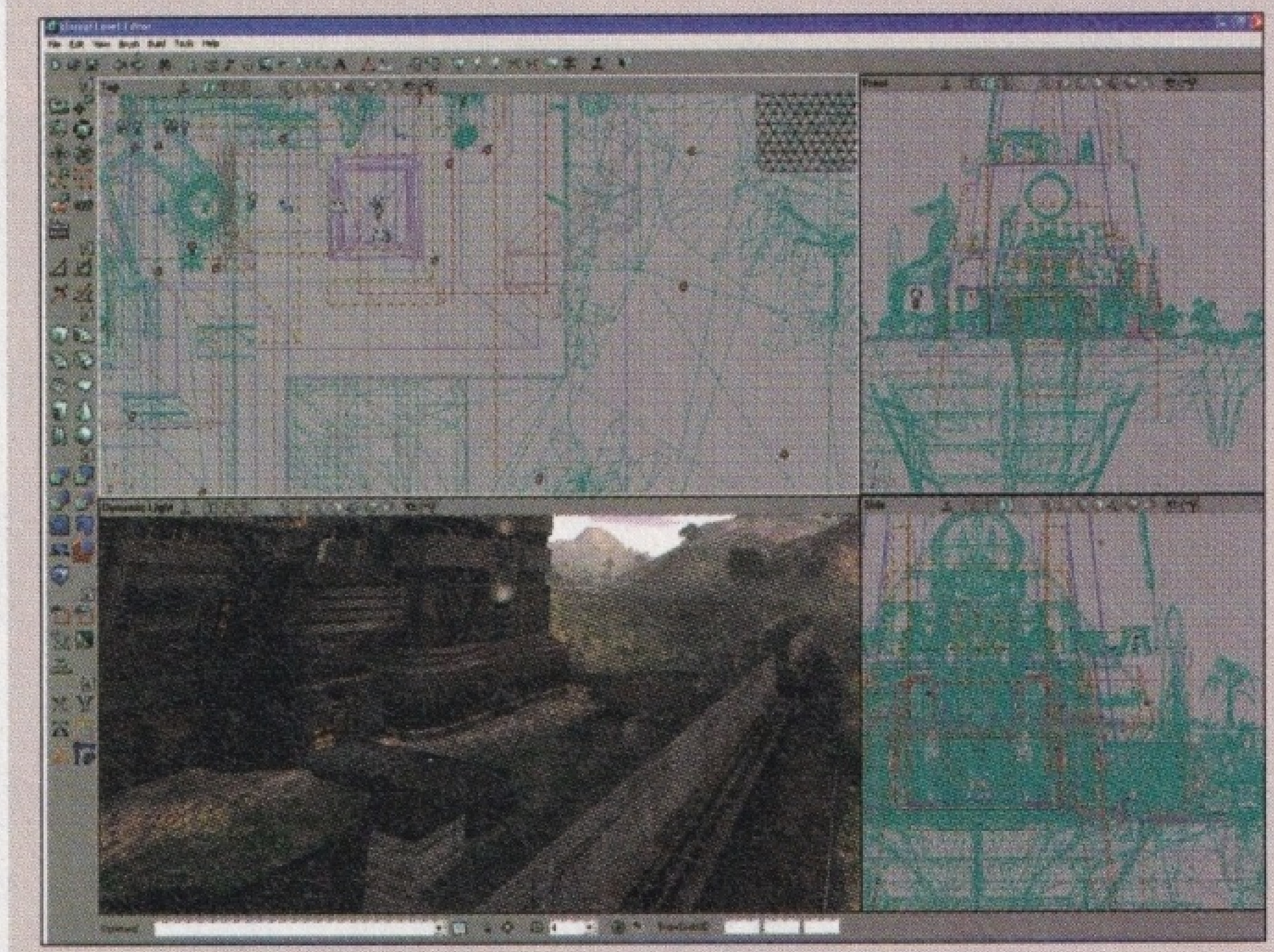
Praca kosmicznego policjanta nie zalicza się do najbezpieczniejszych. Po rutynowej wizycie na jednej z planet znajdujesz starożytny artefakt. Przedmiot jest pokryty dziwnymi hieroglifami i kompletnie nie wiadomo, do czego służy. Po niedługim czasie relikty Obcych zaczynają interesować inne rasy i ziemskie korporacje. Od tej chwili twoja robota staje się niebezpieczna. Spotykasz znanych z poprzedniej części Skaarjów, agresywną i inteligentną rasę obcych. Jeżeli grałeś w **UT**, to z pewnością pamiętasz także korporację Liandri.

To wszystko nie wygląda przełomowo. Ot, historia jak z trzeciorzędnej space-opery. Szkoda, że twórcy gry nie zatrudnili profesjonalnych scenarzystów i projektantów. Za pieniądze wydane na produkcję tak sławnej gry na pewno można było wynająć niezłych holywoodzkich speców od filmów i scenografii. Czyżby autorzy zapomnieli, że do stworzenia dobrej gry nie wystarczy już supergrafika i grafomański scenariusz, skreślony na kilku karteluszkach przez głównego programistę? Na szczęście **Unreal 2: The Awakening** ma jeden ciekawy atut. Pierwsza część była śmiertelnie poważna, a druga czasami jest przezabawna. Pomijając śmiesznego pilota, niektóre rozmowy wywołują uśmiech. Na przykład po powrocie z misji Aida przechodzi do spraw służbowych, a na uwagę, że właśnie wytłukłeś tysiące pająków, odpowiada mniej więcej: „Congratulations. You're a hero" i kontynuuje służbową gadkę.

Rozgrywka

Przez większą część gry będziesz się czuł jak w zwykłej strzelaninie. Są jednak momenty, w których widać, że twórcy starali się, żeby urozmaicić rozgrywkę. Na przykład w poszukiwaniu dwóch artefaktów musisz eskortować naukowca, jedyną w całej bazie osobę potrafiącą się z nimi obchodzić. Czasami zostajesz członkiem zespołu albo wręcz jego dowódcą. Wyobraź sobie, że musisz wezwać statek, który zabierze cię z powierzchni planety, a łączność właśnie się zerwała. Wspomniany naukowiec naprawia urządzenia, a ty tymczasem przygotowujesz obronę przed atakiem najemników. Wydajesz rozkazy żołnierzom, rozstawiasz wieżyczki strzelnicze i pola siłowe i sam uczestniczysz w walce. Naukowiec, bardzo zrzędliwy gość, w pewnym momencie informuje cię, że zrobił swoje, a ty powinieneś pod ostrzałem wysunąć antenę znajdującą się po przeciwnej stronie

Nowy stary silnik



Engine gry wygląda znajomo. W Unrealu 2 wykorzystano poprawiony silnik z Unreal Tournamenta 2003. Niemniej jednak są pewne różnice – trójwymiarowe postacie mają o około 20 procent polygonów więcej. Projektując tryb multiplayer, autorzy mogli przewidzieć, ilu rywali napotkasz w danym miejscu scenerii. Każda z krwiożerczych bestii składa się więc z 3500 – 5000 polygonów, co nie obciąża programu gry.

Do Unreala jest dołączony edytor UT 2003. Przedstawiciel firmy Epic Cliff Bleszinski twierdzi żartobliwie, że dzięki niemu można nałożyć na Aidę teksturę nagiej dziewczyny i podziwiać wdzięki pięknej pani oficer.

bronionej bazy. Po prostu masz ubaw po pachy.

Legendarny silnik

W **Unrealu 2** zastosowano ulepszony silnik z **Unreal Tournamenta 2003**. Jest to obecnie chyba najbardziej zaawansowany technologicznie engine na rynku. Piszemy „na rynku", bo jeszcze przed wydaniem **Unreal 2: The Awakening** udzielano licencji na program gry (na przykład dla gry **Tom Clancy's Splinter Cell**, którą opisujemy w tym numerze GameStara). Narzędzie to jest bardzo elastyczne. Na jego podstawie powstają gry o różnych założeniach – na przykład wspomniany **Splinter Cell**, a silnik radzi sobie bez zarzutu z wyświetlaniem grafiki.

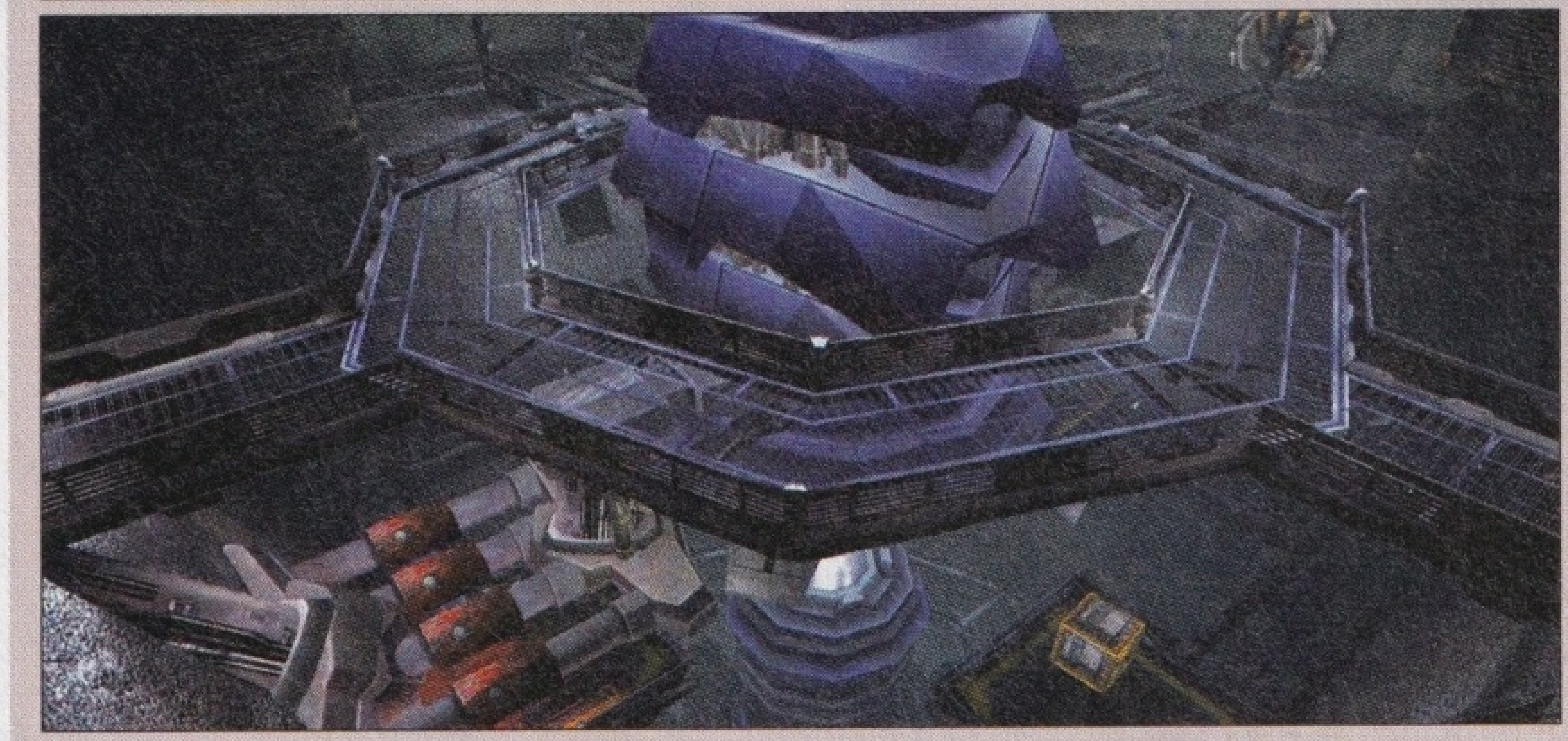
Grafika olśniewa. Intro, chociaż nie ma nic wspólnego z fabułą, a pokazuje jedynie możliwości engine'u i najnowszych akceleratorów 3D, robi ogromne wrażenie. Wysoka rozdzielczość tekstur, dokładne modele postaci, piękne i różnorodne krajobrazy oraz zastosowanie najnowszych technologii sprawiają, że trudno oderwać wzrok od ekranu. Efekty wystrzałów nie zmuszają do przerw w grze z powodu zmęczenia oczu, jak w przypadku **UT 2k3**.

Realistyczne cienie dają schronienie zarówno tobie, jak i wrogom. Gdy testowaliśmy grę, przeciwnicy często wyskakiwali z miejsc, które uważaliśmy za puste. Po dokładnym sprawdzeniu okazywało się, że to wcale nie błąd w grze ani złamanie praw fizyki i w kryjówce naprawdę mógł się schronić niemiły koleżka, niepałający do ciebie miłością.

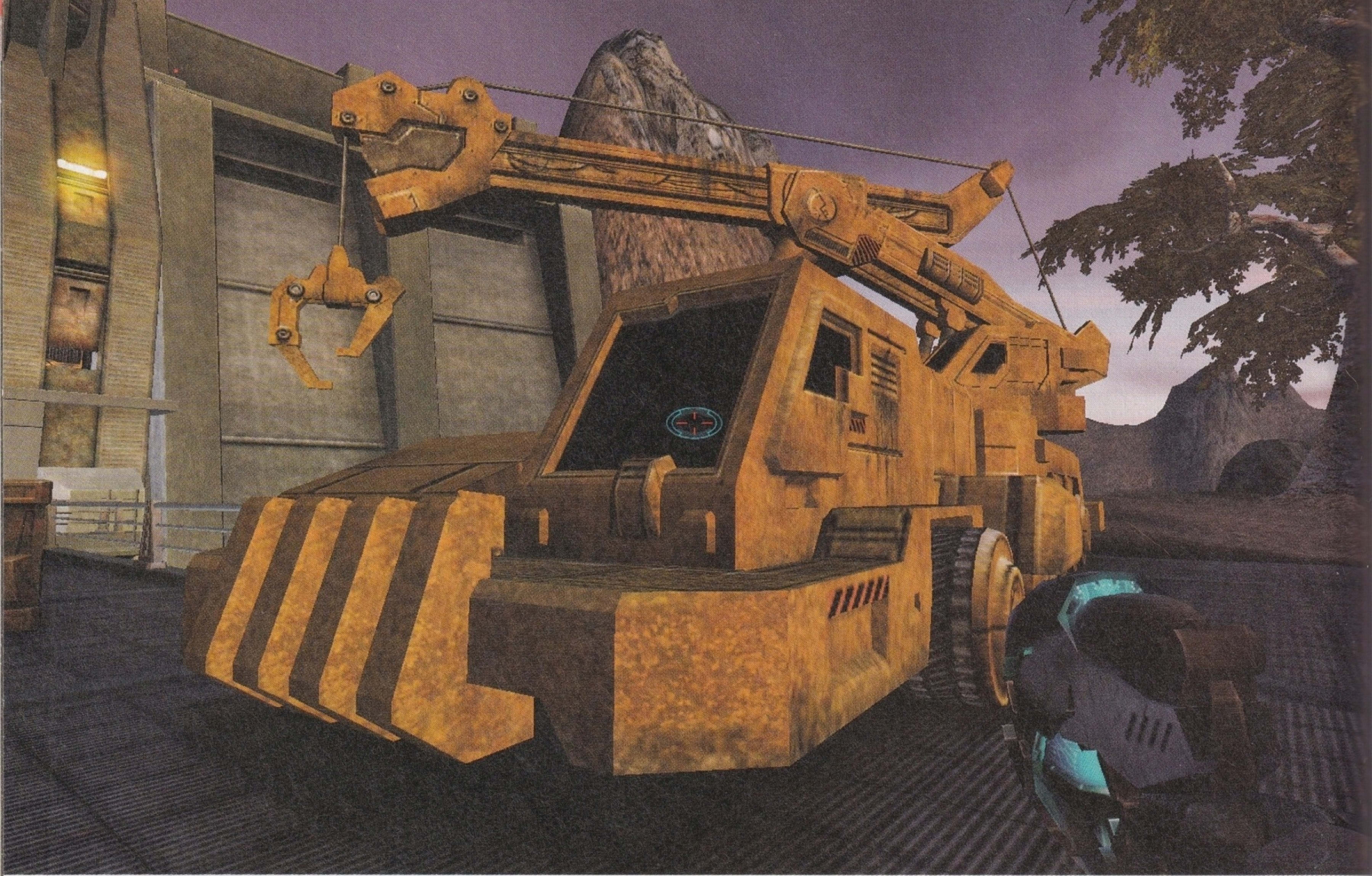
Wersja, którą testowaliśmy, nie była stabilna. Program bardzo często wychodził do pulpitu. Przyzwyczailiśmy się już do tego, że po kilku miesiącach od wydania gry pojawia się patch, ale niestabilność to zbyt duży błąd, żeby o nim nie napisać.

Animacje postaci są płynne. Zastosowano system z **UT 2k3**. Dzięki niemu kosmiczny marine, ubrany w ciężki kombinezon, porusza się powoli

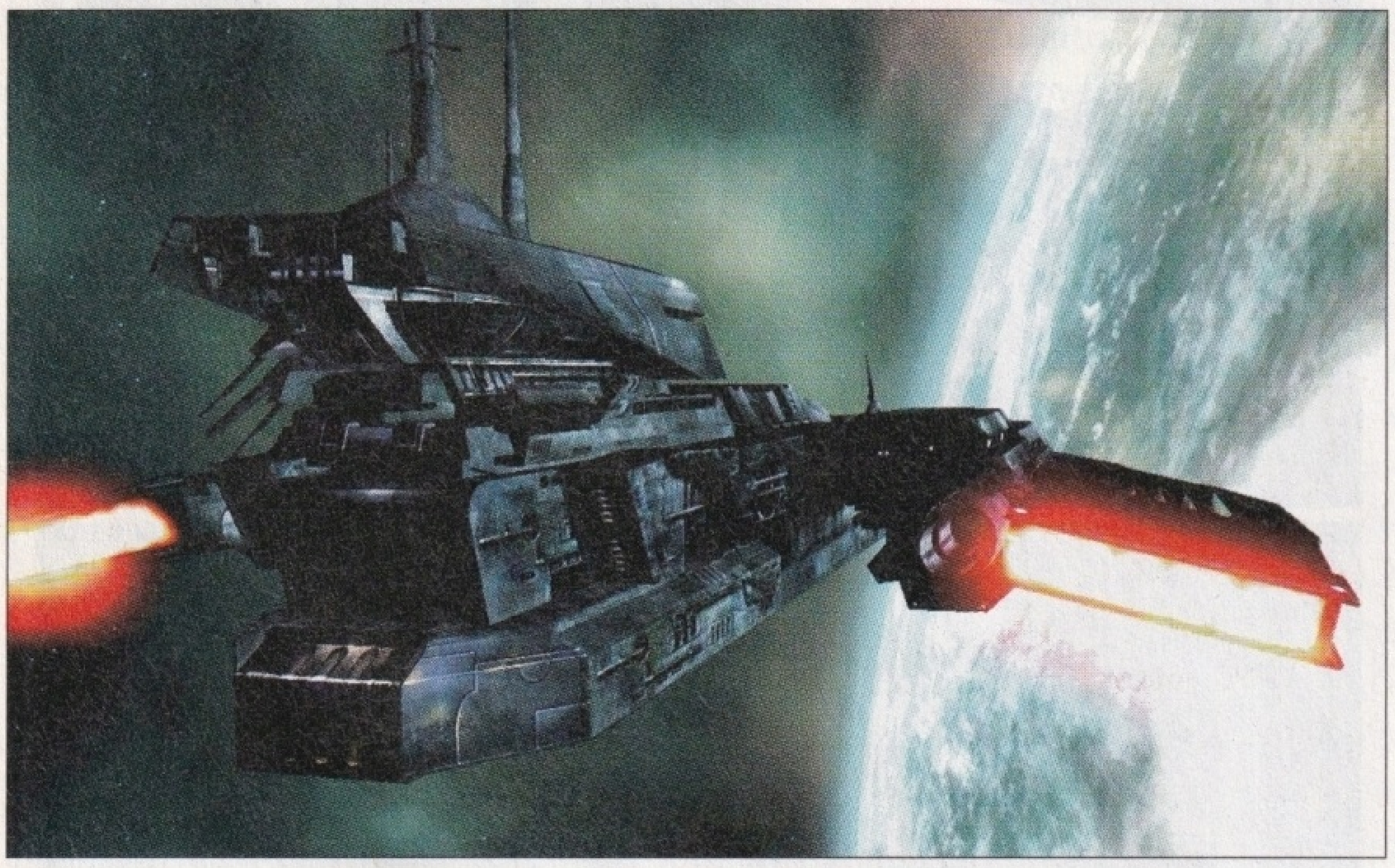
Scenerie jak z horroru science-fiction



Każda z 13 misji rozgrywa się w zupełnie innym otoczeniu. Powyższe ilustracje ukazują kilka scenerii.



Dlaczego w Unrealu jest tak mało interakcji z otoczeniem? Próbowaliśmy uruchomić ten dźwig, aby rozprawić się z wrogami tak jak Ripley w drugiej części Obcego. Niestety, maszyna nie dała się ruszyć z miejsca.



W sekwencjach filmowych zazwyczaj obserwujesz statek Atlantis podążający na miejsce kolejnej misji.

Jak widać, silnik Unreala lepiej radzi sobie z wyświetlaniem przestrzeni niż engine Dooma III.

Ta opancerzona amazonka usiłuje na odległość wyłączyć energetyczną barierę. Trzymamy kciuki!

Projektanci postaci nie popisali się. Takie power armory widzieliśmy już w wielu grach.

i z mozołem, zaś lekka piechota potrafi robić niemal akrobatyczne figury. Niestety, aby twój PC udźwignął takie animacje, powinieneś zamontować GeForce4 lub Radeona 9700. Przy 384 MB RAM program czasem intensywnie korzystał z pliku wymiany.

Dźwięk i muzyka są na dobrym poziomie, gra ma natomiast problemy z obsługą systemu EAX. Na szczęście, mimo wyłączenia tej opcji nadal słyszysz trójwymiarowy dźwięk, ale zdecydowanie gorszej jakości. Tak czy inaczej, z oddali dobiegają odgłosy pracy ciężkich pancerzy i huk wystrzałów. Jedynie krzyki umierających są nieco przesadzone i dochodzą z bliższej odległości niż powinny. Muzyka towarzysząca rozgrywce jest przyjemna. Wydaje się nieco ostrzejsza niż w części pierwszej, ale nie tak chwytliwa, jak temat z intro do **Unreala**.

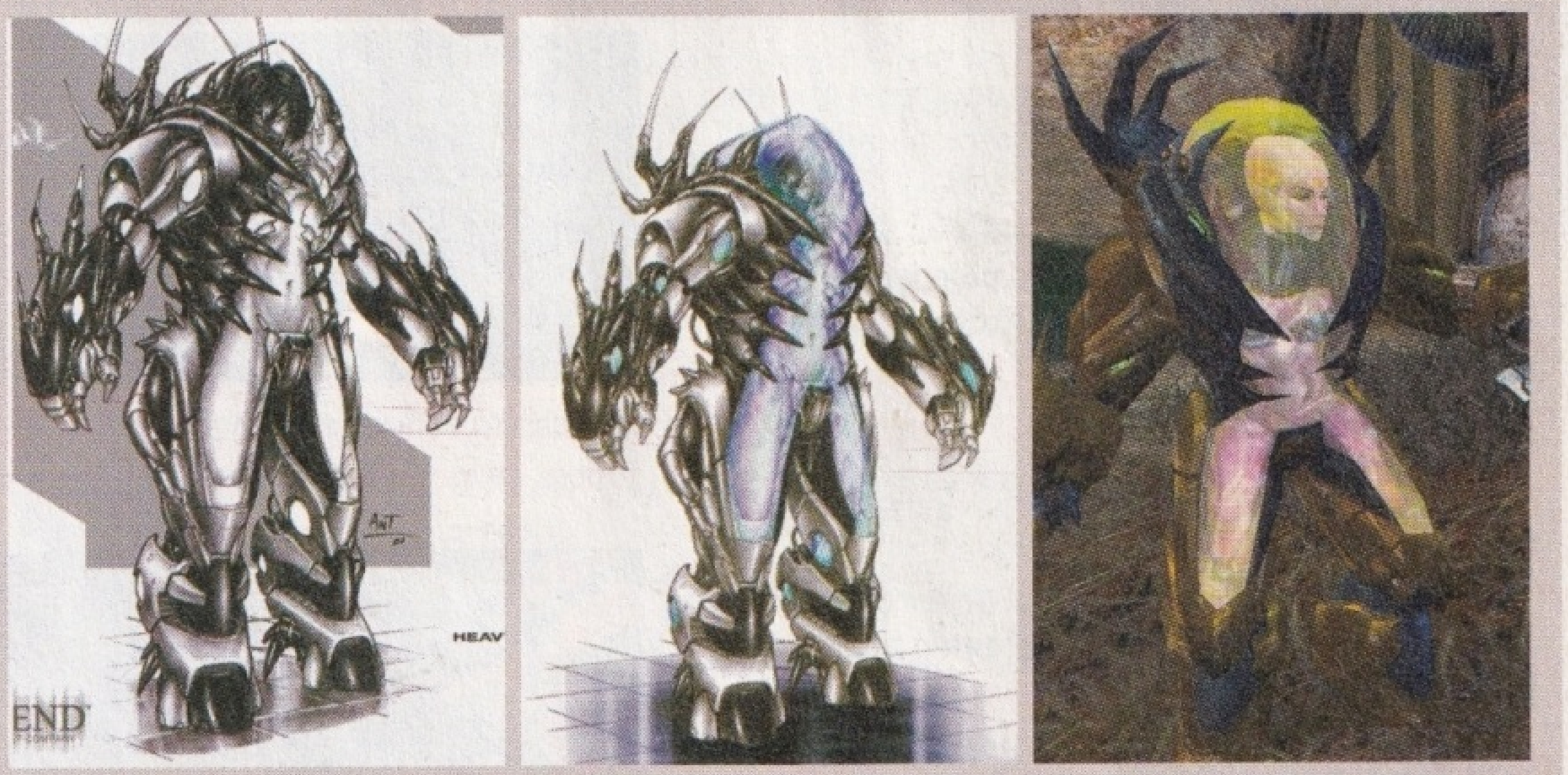
Często spotykasz pozaziemskie formy życia, na przykład owady. Niektóre odbijają strzały. Trudno je zniszczyć.

Spluw ci u nas dostatek

W porównaniu do części pierwszej czekają cię spore zmiany. Prawie każda broń ma tzw. alternative fire, rozwiązanie zaczerpnięte z **Unreala** i wykorzystywane w wielu shooterach. Twoją podstawową i jednocześnie najbardziej ekonomiczną bronią jest Dispersion Pistol. Nowością jest shotgun, świetny w zwarciu, nieskuteczny na dalsze odległości, ale idealny w małych pomieszczeniach.

Magnum to broń dobra na średnie dystanse. Jeżeli cel jest zbyt blisko, aby skorzystać ze snajperki, a za daleko, by wyciągnąć strzelbę, sięgasz właśnie po tę spluwę. Alternatywny strzał wywala od razu trzy pociski. Z kolei karabin szturmowy jest szybkostrzelny. Za jego pomocą możesz także wystrzelić uranową kulę, która po napotkaniu przeszkody rozpryskuje się na mniejsze kawałki, raniąc wszystkich obok. Granatnik „Hydra" to bardzo uniwersalne urządzenie. W magazynku

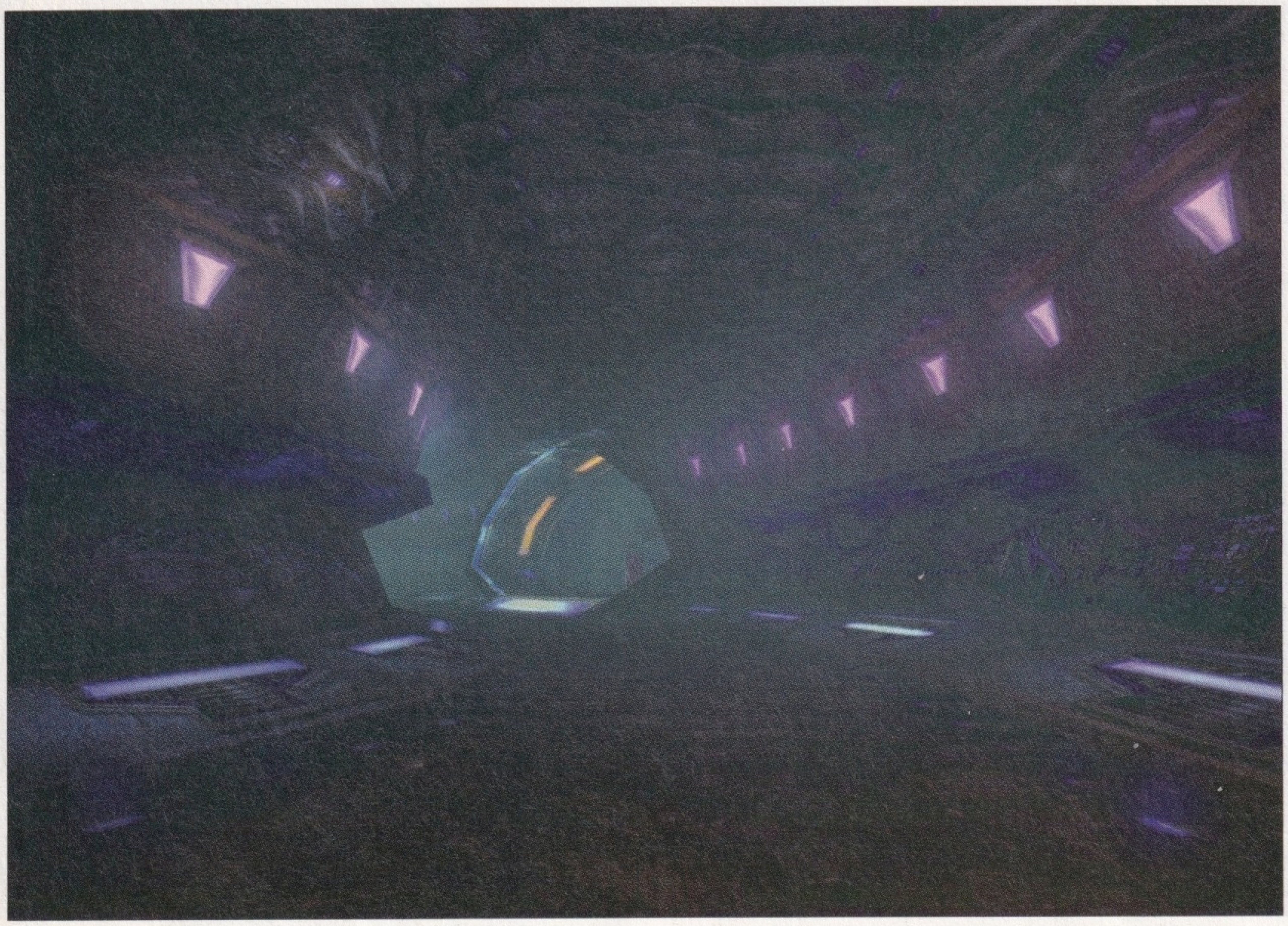
Z papieru na ekran



Szkic ołówkiem posłużył jako wzór do kolorowej makiety wojowniczki. Na jej podstawie zaprojektowano kobietę w nietypowym kosmicznym uniformie. Do każdej zachodniej gry zwykle wykonuje się kilkaset, a nawet kilka tysięcy rysunków prezentujących wszystkie scenerie i postacie oraz uzbrojenie.

W czasie gry zachwycasz się pięknem nieziemskich światów – widzisz, jak w wąskiej dolinie obcej planety zachodzące słońce rzuca nastrojowe cienie.

Szeryf John Dalton jak zwykle wykonuje brudną robotę. Niektórzy powiadają nawet, że prawo to właśnie Dalton. Jak widać, jest baaaaardzo skuteczny.



Niektóre plansze skądś już znamy. Czyżbyśmy trafili do gniazda obcych z gry Aliens versus Predator? A może to statek z filmu *Ukryty wymiar*?

mieści różne rodzaje granatów. Frag Grenade to pocisk odłamkowy, Toxic po wybuchu wypuszcza chmurę trującego gazu, Incendentary podpala wszystkich w pobliżu. Za pomocą Smoke Grenade stawiasz zasłonę dymną i wycofujesz się. Concussion powala wszystkich w okolicy, a EMP wyłącza systemy elektryczne. Jeżeli chcesz, żeby granat eksplodował po jakimś czasie, przytrzymaj klawisz podstawowego strzału. W pierwszej części nie było takiej zabawki, jak miotacz ognia. Model oddany ci do dyspozycji nosi nazwę Vulcan i jest naprawdę wybuchową maszyną. Zwykły sposób użycia jest klasyczny – po prostu palisz wszystkich przed sobą. Alternatywna metoda to wystrzelenie napalmu, który możesz podpalić później inną bronią. W grze jest także karabin wyborowy. Teraz po

Przegląd broni

T-13 Dispersion Pistol
Tryb główny: strzela słabym strumieniem energii.
Tryb dodatkowy: doładowuje strumień energii.

Magnum Pistol
Tryb główny: każde kliknięcie to pojedynczy strzał.
Tryb dodatkowy: trzy strzały w krótkich odstępach – broń ma dużą skuteczność.

M700 Shotgun
Tryb główny: oddaje pojedyncze strzały bardzo twardym śrutem z uranu.
Tryb dodatkowy: wystrzeliwuje dziesięć nabojów o ograniczonym zasięgu. Po uderzeniu pociski eksplodują i podpalają cel.

M32 Combat Assault Rifle
Tryb główny: prosty karabin szturmowy strzelający nabojami z uranu.
Tryb dodatkowy: strzela zespolonymi nabojami, które rozpadają się po uderzeniu w cel.

Rocket Launcher
Tryb główny: rakieta o prostym torze lotu.
Tryb alternatywny: wystrzeliwuje maksymalnie cztery rakiety obracające się wokół siebie; atakują cele na znacznej przestrzeni.

M406 Grenade Launcher
Tryb główny: wyrzuca zwyczajny granat.
Tryb dodatkowy: do wyboru granat odłamkowy, dymny, kontaktowy, oślepiający, z trucizną lub z silnym ładunkiem elektrycznym.

Miotacz ognia
Tryb główny: wypuszcza długi strumień ognia; ten tryb trwa, dopóki nie zwolnisz przycisku myszy.
Tryb alternatywny: rozlewa na podłożu napalm, który można podpalić pod nogami wroga.

Sniper Rifle
Tryb główny: karabin snajperski, który oddaje pojedynczy strzał.

Jeśli chcesz, samodzielnie ustawiasz barierę energetyczną.

Działo samoczynne skutecznie chroni obiekt, który znajduje się tuż za nim.

Tę snajperską strzelbę z lunetą zabraliśmy kosmicie.

Pistolet dyspersyjny ma klawy wygląd, ale nie zdołasz nim powstrzymywać bestii.

Tryb dodatkowy: pozwala strzelać z wykorzystaniem lunety; zbliżenia dokonujesz kółkiem myszy.

Izarian Shock Lance
Tryb główny: broń w kształcie lancy; wyrzuca dwa kuliste pociski energii; wprawdzie nie wyrządza dużej szkody, lecz strzela z dużą częstotliwością.
Tryb dodatkowy: wyrzuca pocisk energetyczny, który paraliżuje elektroniczny sprzęt wroga.

Drakk Laser
Tryb główny: broń przeciwko wrogim kosmitom; strzela z dużą częstotliwością kulkami energii.
Tryb dodatkowy: strzela strumieniem energii.

Spider Gun
Tryb główny: strzela niewielkimi jajkami, z których wykluwa się wiele pająków; atakujących jednego wroga za drugim.
Tryb dodatkowy: przykleja minę z pająkami do ściany lub podłoża; gdy zbliża się przeciwnik, pająki wykluwają się i atakują go.

Takkra
Tryb główny: wyrzuca mechaniczną osę, która krąży wokół wroga i strzela do niego pociskami energii.
Tryb dodatkowy: wyrzuca mechaniczną osę, która krąży wokół gracza, broni go i wyłapuje strzały.

Bariera energetyczna
Ustawiona dwoma kliknięciami kieruje nadchodzącego wroga tam, gdzie jego miejsce, czyli prosto na muszkę twojej broni.

Działo samoczynne
Wieżyczka ustawiana kliknięciem. Automatycznie ostrzeliwuje nieprzyjaciela. To skuteczna broń w walce z wrogimi kosmitami.

Wyrzutnia ziemia-powietrze
Działa na podobnych zasadach, jak działo samoczynne, ale ostrzeliwuje obiekty latające wroga.

dokonaniu maksymalnego zbliżenia patrzysz facetowi prosto w oczy (jeżeli twój przeciwnik w ogóle je ma). W grze jest też największy chyba przyjaciel fana FPP od czasów **Dooma**, czyli rocket launcher. Ta broń miała już wiele wcieleń, a to z **Unreala 2: The Awakening** jest wygodne w użyciu. Wyrzutnia nazywana Rekinem korzysta z kilku głowicowych rakiet. Zwykły wystrzał wyrzuca kolejne pociski, lecące po linii prostej. Alternatywny sposób prowadzenia ognia pozwala na wywalenie do czterech pocisków samonaprowadzających się po namierzeniu przeciwnika.

Wyżej wymieniona broń to rezultat ludzkiej pomysłowości, a w świecie **Unreala** żyją jednak inne rasy. Jedna z nich – Izarianie – wynalazła karabin energetyczny. Jego pociski uszkadzają zbroję i inne urządzenia mechaniczne, ale nie robią dużej krzywdy przeciwnikowi. Podczas gry natknęliśmy się na kolonię pająkopodobnych istot, z których nasz pokładowy mechanik wykonał karabin strzelający pająkami i podobnymi do roślin stworzeniami. Po trafieniu takim pociskiem oponent, zamiast walczyć, zaczyna wrzeszczeć i próbuje zerwać z siebie pajęczynę.

Na koniec

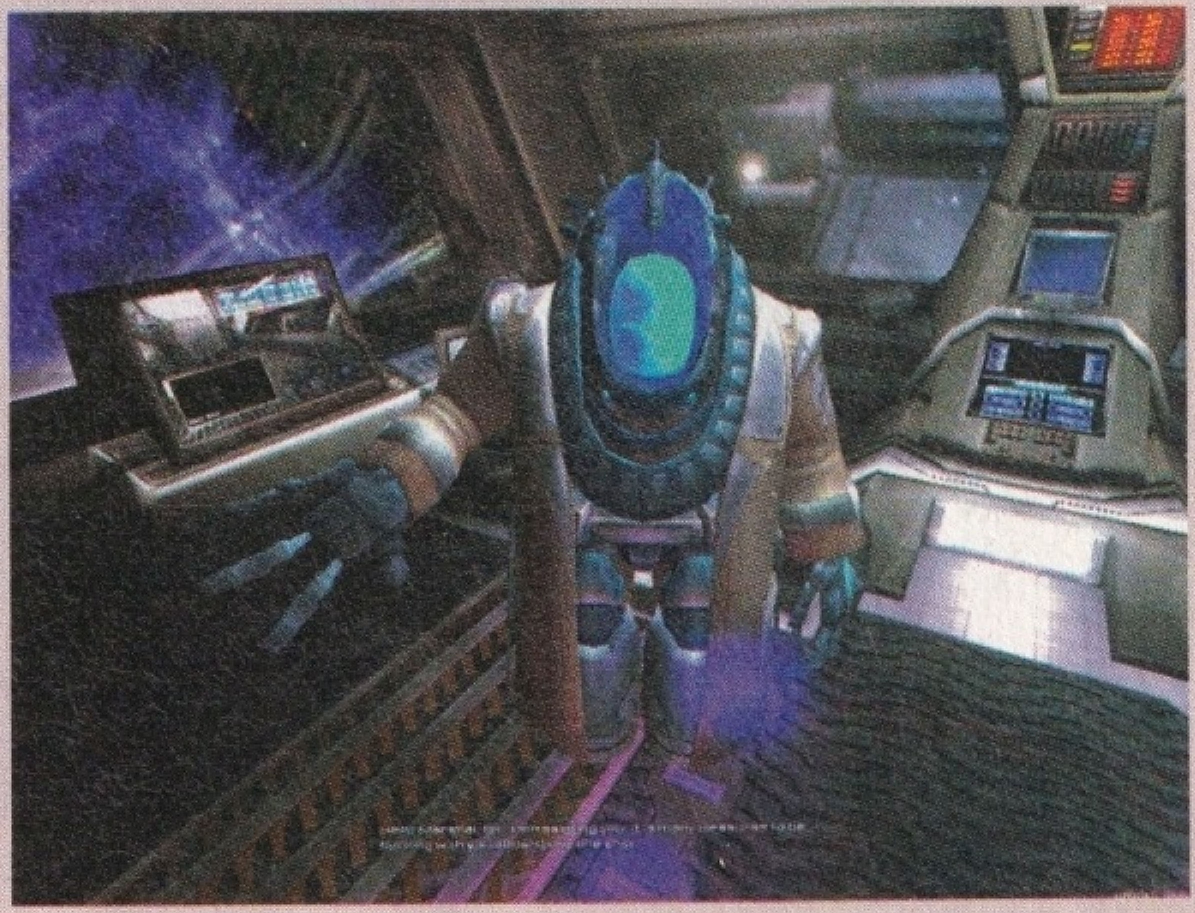
I tak grę ocenisz sam. My jednak stwierdzamy, że mimo nowego silnika graficznego **Unreal 2** nie jest przełomem. Gra niby wnosi świeży powiew do skostniałego światka FPP, ale gubi gdzieś wspaniały klimat pierwszej części. Natomiast jeśli chcesz się bawić w sieci, to szukaj innego produktu, bo po doświadczeniach z częścią pierwszą twórcy **Unreal 2: The Awakening** oferują zabawę tylko dla jednej osoby. SWY

Załoga Atlantis

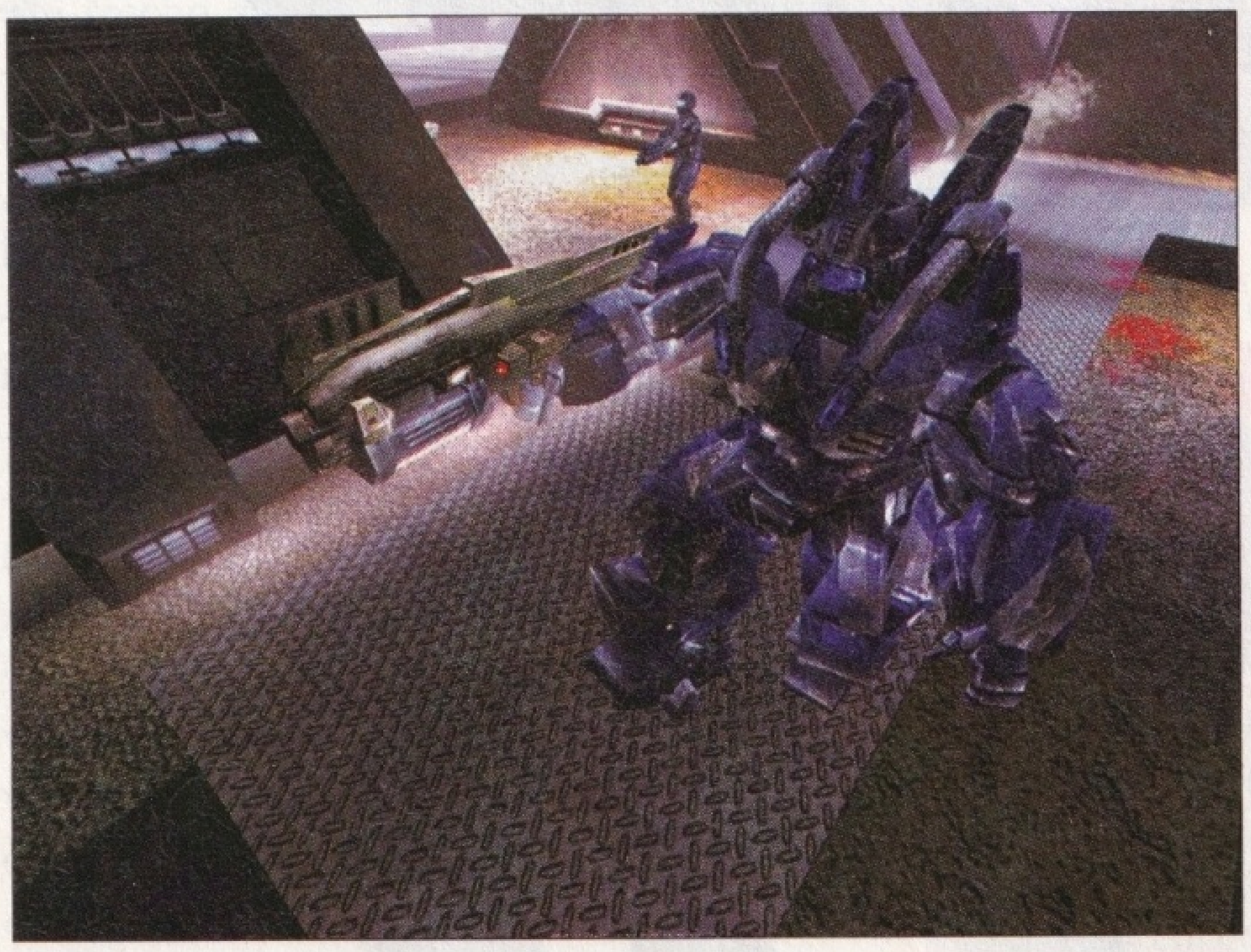
Załoga Atlantis pomoże ci w przechodzeniu misji. Isaak – wymięty typ z papierosem w kąciku ust – ma pieczę nad magazynem broni.

Szeryf John Dalton – główny bohater gry – prawie nie wychodzi z kosmicznego skafandra.

Aida nadzoruje systemy statku kosmicznego i służy radami dotyczącymi poszczególnych misji. Gdy wyruszasz w drogę, przez radio przekazuje ci komunikaty. Niestety, trudno nawiązać z nią romans.

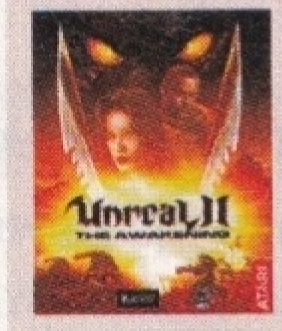


Pilot statku kosmicznego Atlantis Na'Ban wygląda, jakby przed chwilą wypadł z serialu Babylon 5. Niestety, komunikacja z szeryfem Daltonem sprawia mu bardzo duże kłopoty.



Niektórzy z najemników noszą bardzo ciężkie pancerze bojowe.

Unreal 2 The Awakening — Shooter FPP



Wydawca	CD Projekt	Data wydania	luty 2003
Język	angielski	Cena	169 zł
W zestawie	pudełko, 2 CD z grą, instrukcja PL	Od lat	12

Początkujący: 1 2 3 | Zaawansowani: 4 5 6 7 | Zawodowcy: 8 9 10

Czas na opanowanie: 5 minut · Rozgrywka solo: 20 godzin · Rozgrywka multiplayer: brak

KRYTERIA OCENY

- \+ nowy silnik graficzny
- \+ działanie w zespole
- \+ bardzo ładna grafika i efekty
- – wysokie wymagania sprzętowe
- – program się zawiesza
- – za krótka, za łatwa

MULTIPLAYER

Na jednym PC: 1 gracz · LAN/Internet (0 graczy) · Modem (0 graczy) · Komputer (0 graczy)

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2 · Voodoo 5 · GeForce 1/2 MX · GeForce 2/4 MX · Radeon 9000 · GeForce3 · Geforce 4 Ti · Radeon 9700

MINIMALNE	STANDARDOWE	ZALECANE
CPU 800 MHz	CPU 1,2 GHz	CPU 2,5 GHz
RAM 256 MB	RAM 384 MB	RAM 512 MB
3 GB miejsca na twardym dysku	3 GB miejsca na twardym dysku	3 GB miejsca na twardym dysku
karta 3D GeForce 2	karta 3D GeForce 3	karta 3D ATI Radeon 9700 Pro

ALTERNATYWA

Unreal
Przełomowa gra. Warto spróbować swoich sił w części pierwszej. Fatalny tryb multiplayer.

Unreal Tournament 2003
Nowe i niespotykane tryby gry wieloosobowej. UT 2k3 oferuje nową grafikę i pojedynki sieciowe.

OCENA

Grafika	Świetna
Dźwięk	Dobry
Sterowanie	Świetne
Złożoność	Przeciętna
Multiplayer	Brak

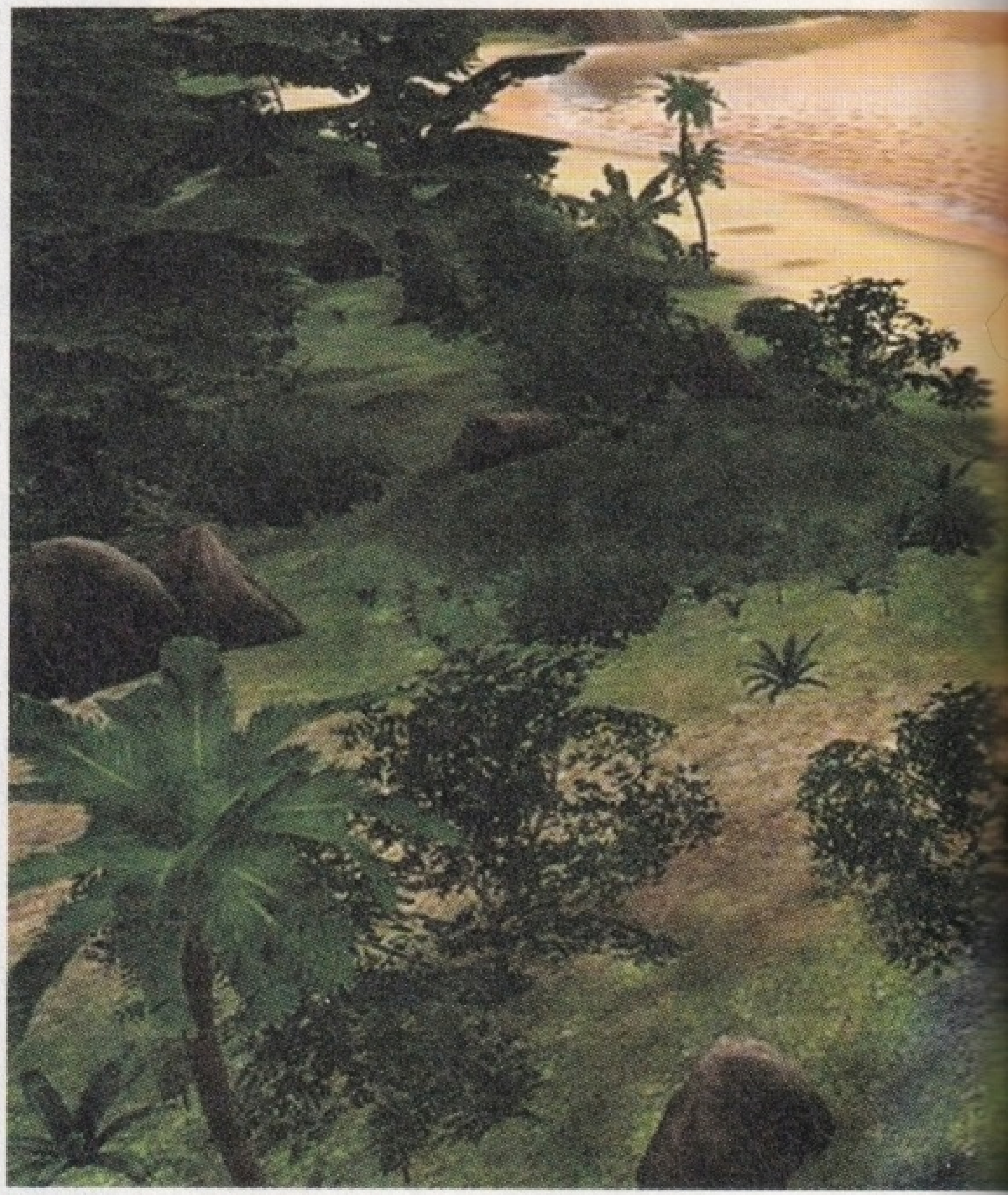
76% GRYWALNOŚĆ

Przygody policjanta z gwiezdnego patrolu

Strzelaniny w odległych galaktykach

Unreal 2 – rywale

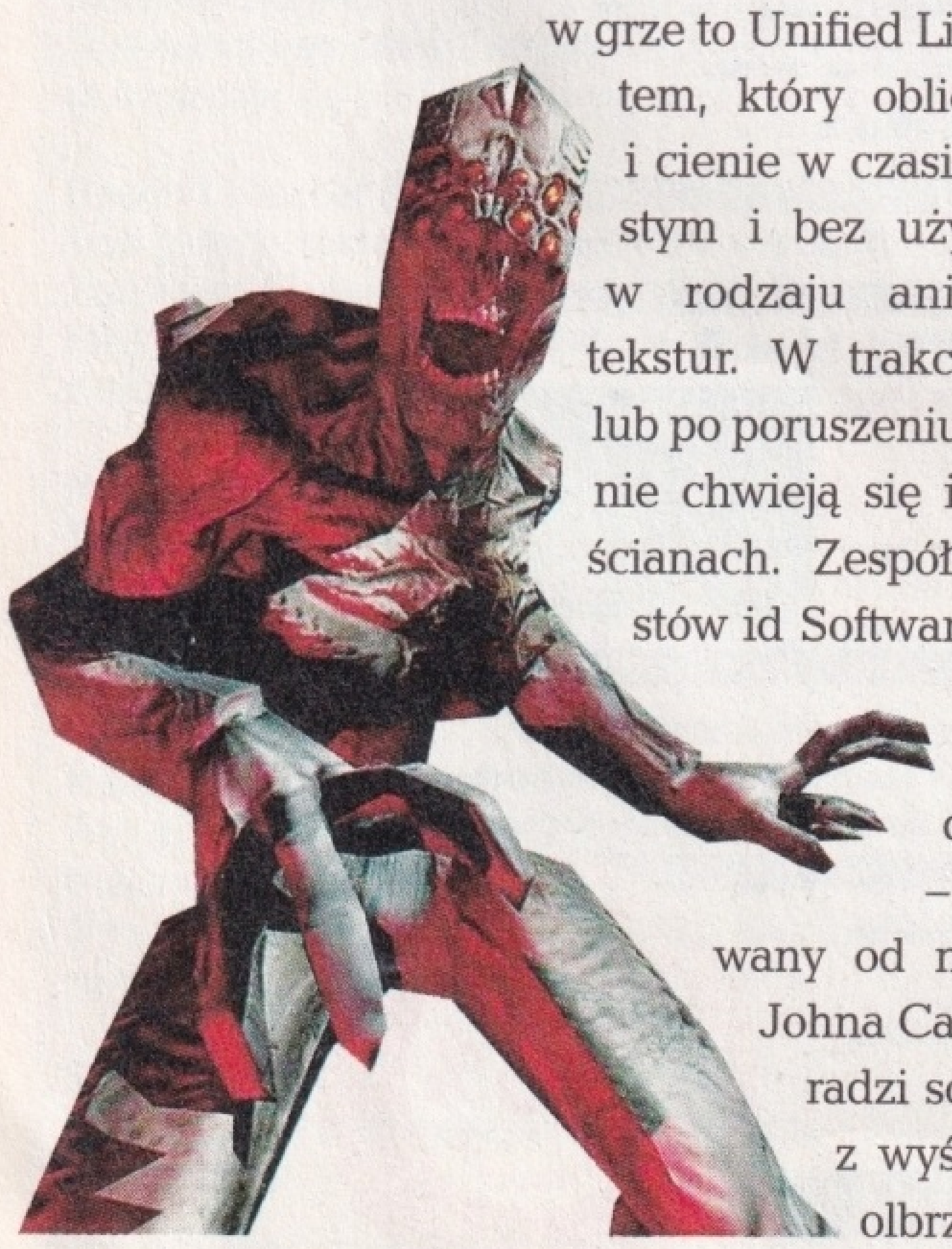
Doom III. W shooterze firmy id Software czekają na ciebie mroczne labirynty i przeciwnicy jak z koszmarnych snów.



Far Cry. Plaże przepięknych wysp już wkrótce spłyną

Doom III

O **Doomie III** piszemy w tym numerze GameStara, jednak warto wspomnieć o nim jeszcze raz. Autorzy zapowiadają mroczny nastrój i efekty, które sprawią, że nawet rozpieszczeni fanatycy supergrafiki zapłaczą ze wzruszenia. **Doom III** to gra, która – być może – pokaże wszystkim innym strzelaninom FPP, gdzie ich miejsce. Najważniejsza nowinka w grze to Unified Lighting System, który oblicza światła i cienie w czasie rzeczywistym i bez użycia trików w rodzaju animowanych tekstur. W trakcie ostrzału lub po poruszeniu lampy cienie chwieją się i tańczą na ścianach. Zespół programistów id Software jednakże musiał się przyznać do porażki – opracowywany od nowa silnik Johna Carmacka nie radzi sobie dobrze z wyświetlaniem olbrzymich poziomów zewnętrznych. Na szczęście ten horror będzie się rozgrywał głównie w korytarzach.



Groza prosto z piekła

id Software postawiło na mieszankę strzelaniny i efektów szokowych: monstra, które przebijają się przez ściany, bestie atakujące z zaskoczenia. Zobaczysz filmiki wykonane w programie gry, poznasz zaskakującą fabułę i wcielisz się w kosmicznego komandosa, który trafia na Fobos, księżyc Marsa. Autorzy jednak zaoszczędzili na wieloosobowym trybie gry, dostępne będą tylko misje dla jednego gracza.

Doom III

Gatunek shooter FPP Producent id Software
Premiera listopad 2003 Wrażenia świetny

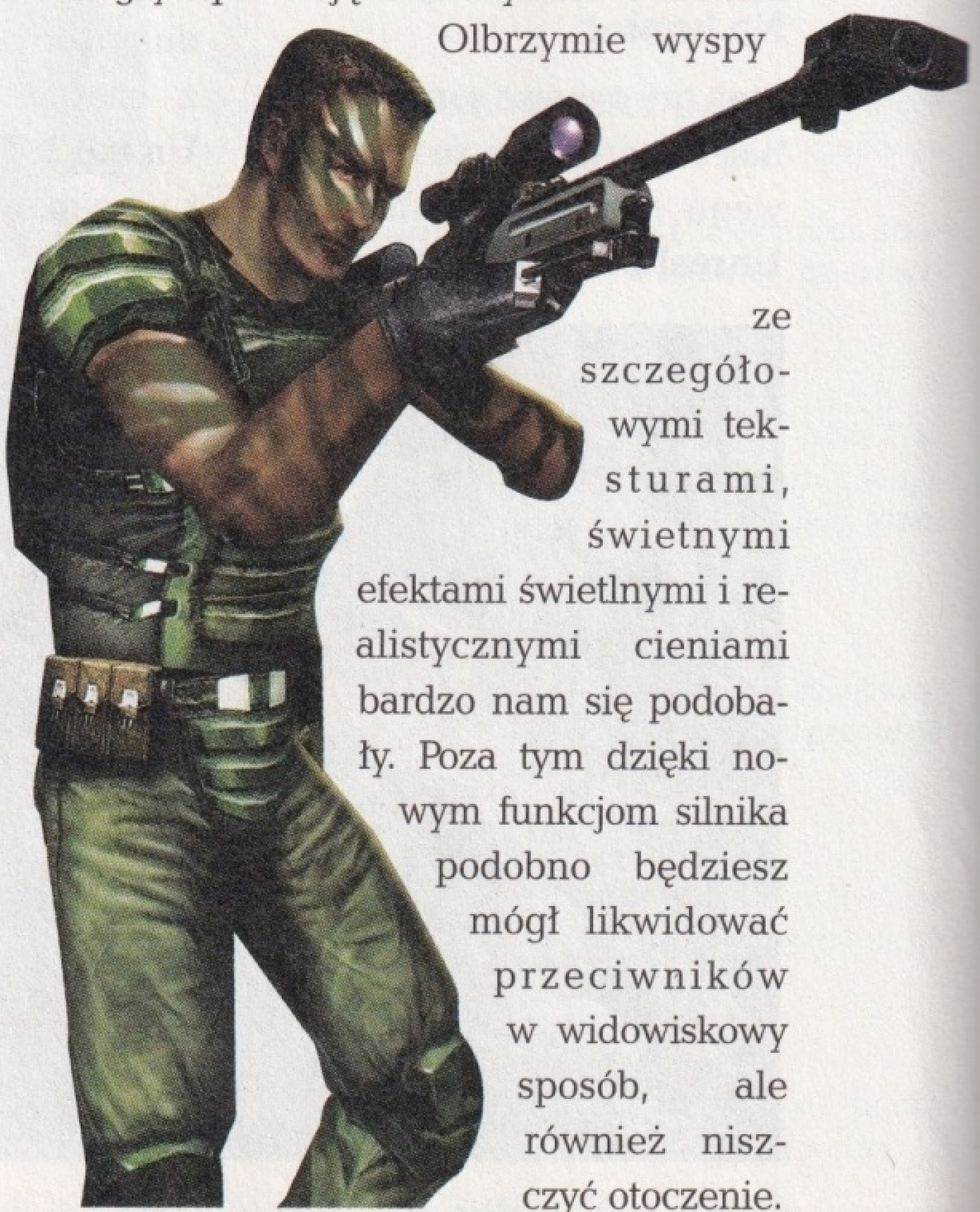
Lepsze niż w Unrealu 2 atmosfera gry, oryginalny scenariusz, projekty wnętrz, animacje

Podobne jak w Unrealu 2 tematyka gry (akcja rozgrywa się na innych planetach)

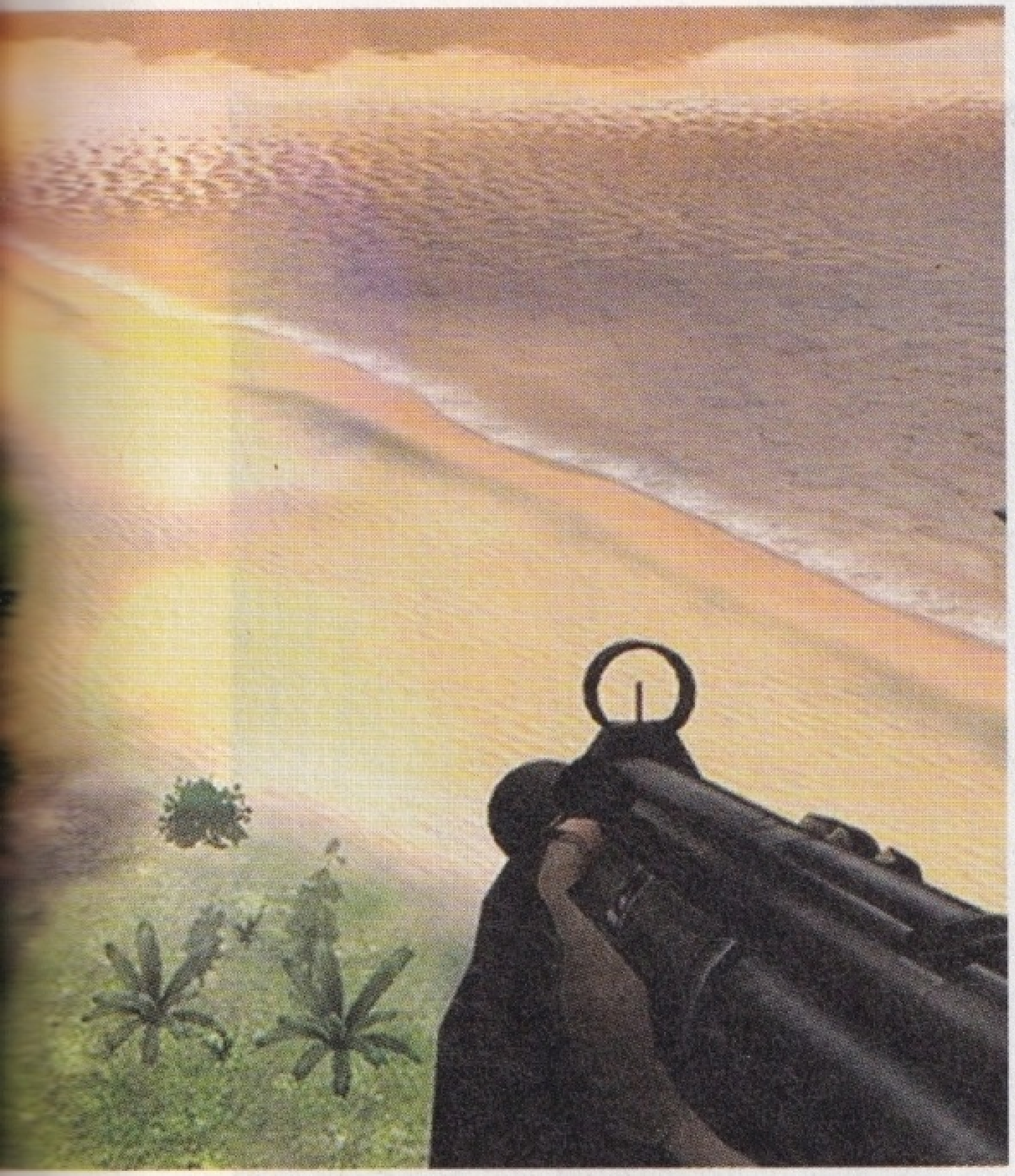
Gorsze niż w Unrealu 2 ograniczone poziomy zewnętrzne, SI przeciwników, broń, duże wymagania sprzętowe

Far Cry

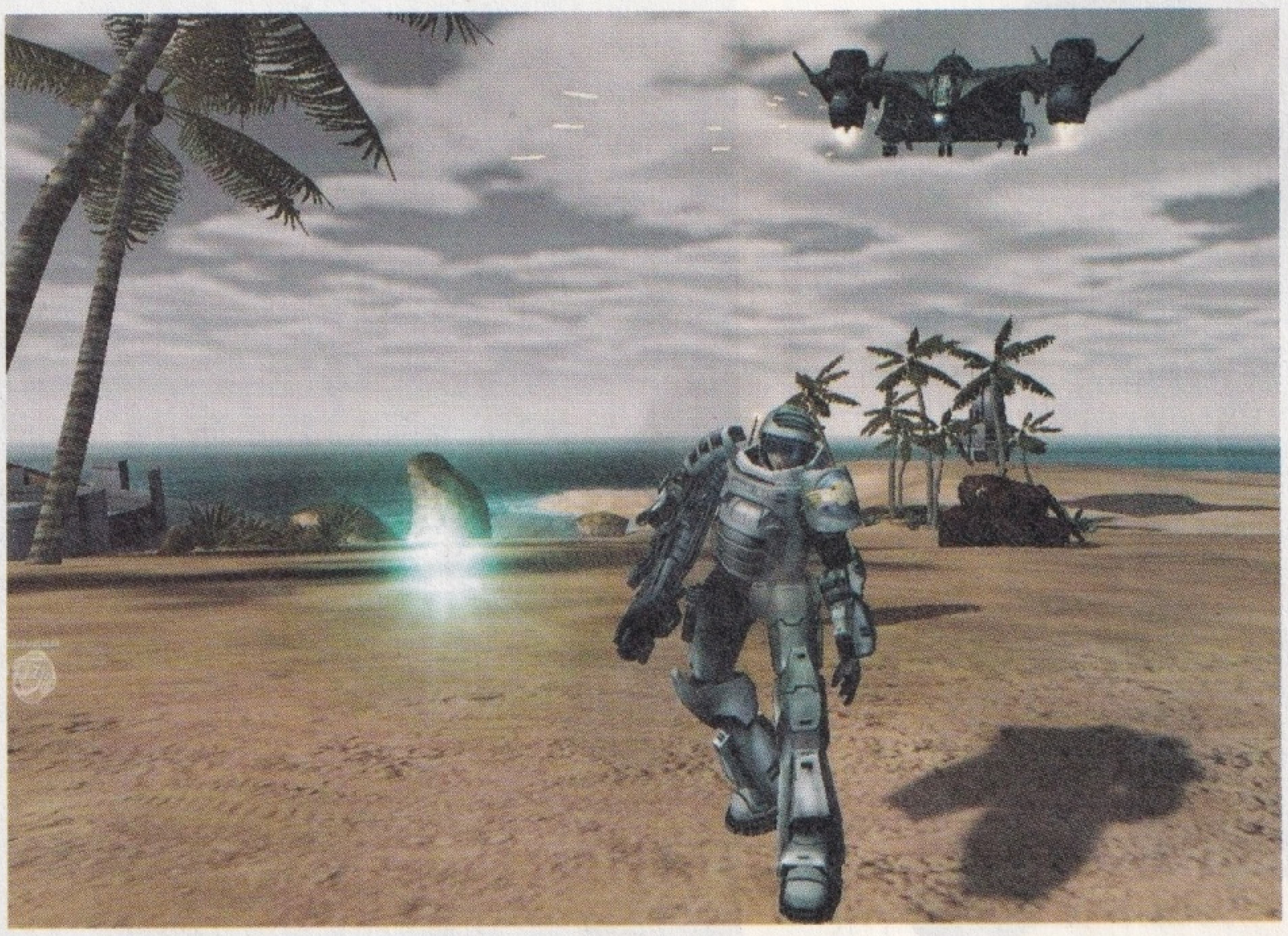
Programiści Cryteka nie grzeszą skromnością i często ogłaszają wszem i wobec, że silnik **Far Cry** nie ustępuje engine'owi id Software i Epic Games. I kto wie, czy nie mają racji – pierwsze obrazki z gry sprawiają fantastyczne wrażenie. Olbrzymie wyspy ze szczegółowymi teksturami, świetnymi efektami świetlnymi i realistycznymi cieniami bardzo nam się podobały. Poza tym dzięki nowym funkcjom silnika podobno będziesz mógł likwidować przeciwników w widowiskowy sposób, ale również niszczyć otoczenie.



Opisane poniżej trzy gry to, podobnie jak Unreal 2, nadchodzące shootery FPP wykorzystujące najnowsze technologie 3D. Dziś możemy tylko zgadywać, która okaże się ostatecznym zwycięzcą rywalizacji największych strzelanin. Dlatego porównujemy tylko te elementy, które znajdą się w ostatecznych wersjach.



krwią twoich przeciwników.



Breed. Starcia, w których wezmą udział pojazdy latające, zapowiadają się bardzo obiecująco.

Projektując grę, autorzy wyznaczyli sobie przyziemne cele. **Far Cry** będzie nieskomplikowaną strzelanką, której siła leży raczej w dramatycznej wymianie ognia niż w wyrafinowanych taktykach walki. Jako kapitan zatopionego statku, wylądujesz na wyspie i od tej chwili będziesz walczył o przeżycie.

Pułapki i niespodzianki

Dopracowana SI przeciwników wprowadzi trochę życia w schematyczne pojedynki. Żołnierze przeciwnika zaatakują z ukrycia lub otoczą cię. Na ziemię spadną samoloty, przeciwnicy pojawią się znienacka lub będą zastawiać pułapki.

Far Cry

Gatunek	shooter	Producent	Crytek
Premiera	listopad 2003	Wrażenia	świetny

Lepsze niż w Unrealu 2: stopień realizmu, demolka otoczenia, wyreżyserowane zdarzenia

Podobne jak w Unrealu 2: grafika, SI przeciwników, animacje

Gorsze niż w Unrealu 2: broń, przeciwnicy, słaby scenariusz, brak interakcji z innymi postaciami w grze

Breed

Tego jeszcze nie było – grę zaczniesz na statku kosmicznym, który leci w kierunku Ziemi. Stopniowo wyłaniają się kontynenty, pojawiają się góry – a ty lądujesz w... **Breedzie**. Gdy tylko poczujesz stały grunt pod stopami, zaczyna się walka. Shooter nowej brytyjskiej firmy Brat Designs wyśle cię prosto w środek piekła – podczas gdy przemierzałeś kosmos na statku Darwin, obcy opanowali Ziemię. Teraz musisz uratować błękitną planetę. Przez większość czasu będziesz walczył ramię w ramię z komputerowym partnerem. W 25 misjach odwiedzisz wszystkie kontynenty, niszcząc bazy obcych lub broniąc własnych pozycji. Czasem trafisz nawet na orbitę, gdzie będziesz bronić Darwina, wykorzystując kosmiczny myśliwiec albo stacjonarne działo. Do dyspozycji będą też inne pojazdy, od buggy do czołgu. Pod tym względem **Breed** przypomina grę **Halo**.

Olbrzymia planeta

Wrażenie robi przede wszystkim ogrom świata – odwiedzisz różne strefy klimatyczne na Ziemi. Autorzy zapowiadają też niespodzianki – na przykład w trakcie akcji nadejdzie noc i będziesz musiał walczyć w ciemności. AL

Breed

Gatunek	shooter	Producent	Brat Designs
Premiera	kwiecień 2003	Wrażenia	dobry

Lepsze niż w Unrealu 2: pojazdy, ciekawy pomysł na scenariusz, cykl dnia i nocy

Podobne jak w Unrealu 2: rozległe otwarte przestrzenie, animacje, różnorodność misji, oryginalny scenariusz, efekty dźwiękowe, muzyka

Gorsze niż w Unrealu 2: projekty wnętrz, SI przeciwników, story, efekty, budowa poziomów, broń

I wojna światowa jeszcze się nie skończyła

Iron Storm

Zrozumiesz, jak gnije się w okopach na froncie zachodnim i co czuli żołnierze konający na drutach kolczastych pod Verdun.

Niektóre wnętrza zostały starannie wymodelowane. W tym starym magazynie za pomocą dosłownie kilku tekstur zrobiono całkiem niezły klimat. No i zwróć uwagę na kaliber broni. Taka spluwa naprawdę robi mocne wrażenie.

Powolna agonia zaczęła się w roku 1914, kiedy wybuchła I wojna światowa. Nikt nie domyślał się nawet, że pięćdziesiąt lat później resztki ludzkości nadal tkwić będą w okopach. Świat podzielił się na dwa mocarstwa: Rosyjsko-Mongolskie i Zachodnie. Przywódca pierwszego z nich, Baron Ungern von Sternberg, zwany Szalonym Baronem, pragnie za wszelką cenę odtworzyć dawno zapomniane Imperium Mongolskie oraz zlikwidować korupcję i moralną zgniliznę, która toczy świat.

Tymczasem mamy rok 1964. Wojna wciąż trwa, a Szalony Baron opracowuje w tajnych laboratoriach plany broni masowego rażenia, która przechyli szalę zwycięstwa na jego stronę. Zachodnie Imperium, w którego skład wchodzi Europa Zachodnia i Ameryka, wysyła na tyły wroga najbardziej doświadczonego człowieka. Żołnierza, który niemal urodził się na froncie i zmywał z twarzy pył niejednego okopu. Jesteś nim ty. A nazywasz się teraz James Anderson.

Do woja marsz

Iron Storm zaprzecza ogólnie przyjmowanemu, zwłaszcza przez militarystów, założeniu, że przemysł wojskowy stymuluje rozwój cywilizacji. Jest już rok 1964, a wojska ciągle walczą w okopach i stosują taktykę wojny pozycyjnej sprzed pół wieku. To dziwne, bo powinny się już pojawić takie technologie i sprzęt bojowy, że okop stałby się bezsensownym przeżytkiem. Na szczęście gra wnosi wiele nowych pomysłów do gatunku strzelanin. Pominęmy tylko fakt, że bohater ma na imię James i że Baron jest szalonym naukowcem. „Jamesów" i szurniętych laborantów mamy w grach dostatek.

Świat przedstawiony w **Iron Stormie** szybko wciąga. Jest brudno, ciemno i nieprzyjemnie. Wszystko, co wystaje ponad powierzchnię ziemi, nosi ślady kul i pocisków. I to jest świetne! Dawno nie miałeś do czynienia z tak oryginalnym otoczeniem. Niestety, przemierzając kolejne lokacje, od razu zauważasz, że autorzy mało uwagi poświęcili poszczególnym postaciom. Za to z przyjemnością podziwiasz

Nie jest to, jak widać, pokaz mistrzostwa grafików, ale świadomi tego autorzy nadrobili ciekawym klimatem gry i niesamowitymi sceneriami długiej wojny.

Na CD/DVD: patch do gry

Fakty
- 6 środowisk gry
- 16 graczy w trybie multiplayer
- 50 lat I wojny światowej

pobojowiska, mapy i mroczne scenerie.

Środek pola bitwy...

Iron Storm to shooter FPP lub TPP – ma opcję przełączania widoku w czasie gry. Gra nie jest realistyczna. Wrogowie padają szybko, twój heros kulom się, co prawda, nie kłania, ale widać lata w okopach sprawiły, że skórę ma jak słoń. Nie możesz też narzekać na brak akcji. Przez cały czas spotykasz wrogów stojących na warcie, atakujących umocnienia, siedzących w kantynie. **Iron Storm** nie przypomina jednak **Medal of Honor**, gdzie trzeba się było nakombinować, zanim udało się posłać przeciwnika do krainy Wiecznego Spokoju. Tutaj zabijasz, nawet trafiając wroga ze snajperki w stopę. Wykazujesz się także zręcznością, gdy przekradasz się przez linie frontu. Poziomy są ciekawie zaprojektowane, a przeciwnicy często cię zaskakują. Już na samym początku gry zdajesz sobie sprawę, że oddziały samobójcze, biegnące z krzykiem przez środek pola walki, musiały wyginąć gdzieś przed rokiem 1920.

Ci, którzy przeżyli, znają się na rzemiośle wojennym. Każdy załom muru, każda sterta cegieł, każdy stary, zapomniany bunkier mogą być idealnym stanowiskiem karabinu maszynowego. Każda budowla, na przykład ruiny katedry, gości kilku snajperów, którzy mają więcej cierpliwości niż przeciętna dziewczyna – poczekają na ciebie w odpowiednim miejscu tyle, ile trzeba. Niestety w grze nie obyło się

Campowanie w trybie multiplayer ma swoje plusy. W tym jednak wypadku nie mogliśmy się ruszyć zza skrzynek. Na kładce, którą widać w głębi, czekał kolega z lunetą. Był bardzo cierpliwy.

Nie jest łatwo poruszać się z toną żelastwa na plecach. Dlatego, kiedy próbujesz gdzieś się zakradać albo przecisnąć, najlepiej pozbyć się ciężkiego ekwipunku.

bez wpadek. Często nie możesz opuścić danej lokalizacji, bo czegoś gdzieś nie załatwiłeś. I chociaż na początku zabawa polega na marszu przed siebie w stylu: „a za mną tylko pożoga", później zdarza się, że niespodziewanie utykasz w grze. Dlaczego? Na przykład z powodu alarmu, który włącza się tylko dlatego, że nie dałeś rady zniszczyć wcześniej pewnego małego komputerka.

Broń, którą walczysz to nie sprzęt z czasów I wojny światowej. Zwykle wykorzystujesz ciężkie karabiny z dodatkami, miotające pociski o dużej mocy rażenia. Nie możesz jednak dźwigać, na modłę Lary Croft, tony żelastwa i nic sobie z tego nie robić. Każda podniesiona broń widoczna jest na modelu bohatera. Spluwy trzymasz w ręku albo zarzucasz na ramię. Ciekawe jest również to, że gdy chcesz się przecisnąć przez wąskie przejścia, czasem musisz zrzucić skrzętnie zgromadzony sprzęt na ziemię!

Dwie trzecie sukcesu

W trybie multiplayer masz do wyboru kilka aren. Do takich poziomów, jakie spotykamy w **Counter Strike'u** czy **Unreal Tournamencie**, nieco im jeszcze brakuje, ale na pewno są powyżej średniej. Na każdej arenie jest robota zarówno dla snajpera, jak i dla samotnych wojowników, nawet tych z maczetami. Wadą jest jednak za mała liczba aren i trybów gry. Dostępne są: Deathmatch, Team Death Match, Capture the Flag i Escort/Assasin. Ostatni jest nowością i polega na ochranianiu lub próbach wyeliminowania jakiejś postaci lub obiektu.

Początek końca

Iron Storm nie jest tytułem wybitnym, nie rzuca na kolana, nie wyciska łez i nie zachwyca grafiką. Niektóre pejzaże przykują twój wzrok na krótką chwilę, ale z pewnością nie spowodują palpitacji serca. Na szczęście gra jest po prostu ciekawa, wciąga cię wartka akcją i oryginalny świat. To przykład solidnej, rzemieślniczej roboty.

Iron Storm został wydany w polskiej, kinowej wersji. Bohaterowie mówią po angielsku, a podpisy i menu są w języku polskim. Szkoda jednak, że w grze znalazły się błędy. Usuwa je patch umieszczony na płycie dołączonej do tego numeru GameStara. MB

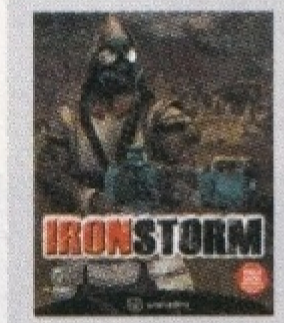
Miłosz Brzeziński

Dyskretny urok pierwszej wojny

Po raz pierwszy od dłuższego czasu nie mam wrażenia, że jakiś pomysł się zmarnował. **Iron Storm** jest szalenie spójną grą. Nie aspiruje do miana „przełomu tysiąclecia", to raczej ciekawa, niezobowiązująca zabawa. I chyba w tym tkwi jej siła – nie narzuca się graczowi. To tak, jak z dziewczynami. Do tych, które pchają się nam w ramiona, podchodzimy z rezerwą. Dyskretna uroda **Iron Storm** i powab, który odkryjesz sam, przemówią do wielu graczy.

Iron Storm

Shooter FPP/TPP



Wydawca	CD Projekt	Data wydania	15.01.2003
Język	polski (wersja kinowa)	Cena	99,90 zł
W zestawie	pudełko, instrukcja 28 str., CD	Od lat	15

Początkujący: 1 2 3 | Zaawansowani: 4 5 6 7 | Zawodowcy: 8 9 10 (zaznaczone: 7)

Czas na opanowanie: 1 godzina | Rozgrywka solo: 10 godzin | Rozgrywka multiplayer: 20 godzin

KRYTERIA OCENY

- \+ ciekawy świat gry
- \+ ciekawe projekty poziomów
- \+ pomysłowe poziomy dla trybu multiplayer
- – słaba grafika
- – za mało poziomów do trybu multiplayer
- – liniowy scenariusz

MULTIPLAYER

Na jednym PC (1) | LAN/Internet (16 graczy) | Modem (0 graczy) | Komputer (0 graczy)

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2 | Voodoo 5 | GeForce1/2 MX | GeForce2/4 MX | Radeon 9000 | GeForce3 | GeForce4 Ti | Radeon 9700

MINIMALNE	STANDARDOWE	ZALECANE
CPU 600 MHz	CPU 800 MHz	CPU 1,2 GHz
265 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
1,2 GB miejsca na twardym dysku	1,2 GB miejsca na twardym dysku	1,2 GB miejsca na twardym dysku
karta graficzna GeForce2	karta graficzna GeForce2	karta graficzna GeForce3

ALTERNATYWA

Medal of Honor Allied Assault
Tym razem II wojna światowa potraktowana dosłownie. Symulator pojedynczego żołnierza.

No One Lives Forever 2
Z kolei przeciągnięcie konwencji strzelaniny FPP w drugą stronę. Świat barwniejszy, wesoła zabawa.

OCENA

Grafika	Dobra
Dźwięk	Dobry
Sterowanie	Świetne
Złożoność	Przeciętna
Multiplayer	Dobry

79% GRYWALNOŚĆ

Mroczny klimat długiej wojny!

Jednoosobowa armia do walki z terroryzmem

I.G.I. 2

Eksperci wojskowi są pewni, że samotny żołnierz nigdy nie może zmienić biegu wojny. W tej grze udowadniasz im, że są w wielkim błędzie!

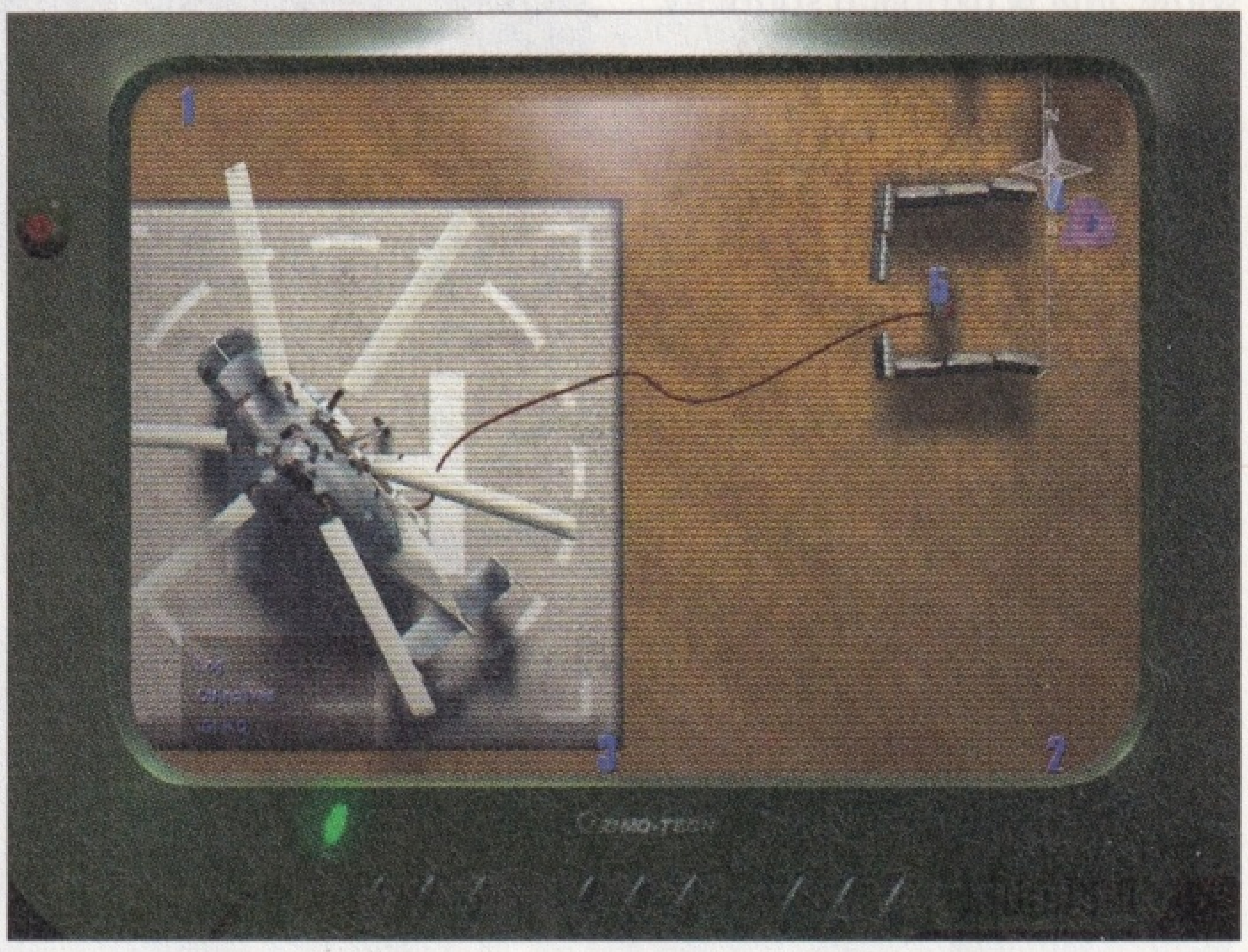
Jones to były haker, wyciągnięty z więzienia i przeszkolony przez agencję I.G.I. (Institute for Geotactical Intelligence). Pracuje jako tajny agent i jednocześnie jako jednoosobowa armia. To zdanie brzmi jak scenariusz następnej *Ekstradycji* czy innej *Story*. Jednak kolejna gra z Jonesem w roli głównej (mamy bowiem do czynienia z kontynuacja gry **Project I.G.I.** sprzed trzech lat) jest świetna i trzyma w napięciu.

I.G.I. 2 to taktyczny shooter. Przemierzasz rozległe tereny opanowane przez nieprzyjaciół. Przenikasz do wrogich baz, aby wykraść materiały wywiadowcze, przeprowadzić sabotaż lub wyeliminować przywódcę terrorystów. Aby tego dokonać, najpierw opracowujesz plan działania. Korzystając z mapy satelitarnej, elektronicznej lornetki lub noktowizora, rozpoznajesz pozycje wroga, zabezpieczenia, kamery. W czasie akcji najlepiej działać po cichu. Jeśli wartownicy cię dostrzegą, uruchomią alarmy i wzmocnią patrole.

A kiedy już wysadzisz w powietrze most lub serią ze steyera poślesz chińskiego generała do piekła, trudno ci pozostać w ukryciu. W tym momencie akcja przyśpiesza.

Let's rock!

Kiedy robi się gorąco, nadbiegają zaalarmowani terroryści, a pociski świszczą koło ucha, łatwo więc stracić głowę. Walka w **I.G.I. 2** pomimo klasycznego widoku FPP bardziej przypomina to, co znasz z **Operation: Flashpoint** niż **Quake'a**. Innymi słowy, „samo życie". Jedna kula w korpus – ledwo żyjesz. Kula w głowę – nie żyjesz. Znów tak jak w życiu, pociski 5.56, a już tym bardziej 7.62, bez problemu przebiją drewnianą ścianę czy ceglany murek. Oczywiście to działa w obie strony i jeśli jesteś sprytny, dzięki obrazowi z satelity likwidujesz wrogów przebywających w budynkach.



Przeciwników jest wielu, a Jones sam jeden. Jednak bohater ma nad wrogami przewagę technologiczną. W każdej chwili możesz obejrzeć okolicę dzięki kamerom satelitarnym i sprawdzić, jaki komitet powitalny czeka za rogiem.

Sytuację komplikują jeszcze dwa fakty. Po pierwsze, apteczek prawie nie ma. Środek leczniczy aplikowany dożylnie pojawia się tylko w niektórych misjach. Drugim problemem jest zapisywanie gry. Pierwszy **I.G.I.** zraził część graczy brakiem opcji zapisu rozgrywki. Z kolei dla innych właśnie to było sednem gry. Wyobraź sobie: przez parę godzin brniesz w syberyjskim śniegu. Omijasz patrole, wystrzegasz się snajperów. Jak zaszczute zwierzę uciekasz w góry przed czołgami i śmigłowcami patrolującymi teren. Przekradasz się do finałowej bazy, a tam... jeden szczęściarz likwiduje cię rykoszetem i misję trzeba zaczynać od początku. W drugiej części gry misję możesz zapisać w dowolnym miejscu. Bohater wyciąga laptop i łączy się z centralą, podając pozycję. To, po pierwsze, trwa.

Po drugie, wyczerpuje się bateria (starcza jej na trzy save'y). Po trzecie, w trakcie zapisywania gra nie jest zatrzymana. Gdy siedzisz z laptopem na kolanach, ktoś może podejść i dać ci w łeb. Pomimo tego udogodnienia gra nie straciła uroku i w dalszym ciągu, gdy widzę dwóch smutnych gości uzbrojonych w kałasze, to dwa razy się zastana-

Bezpośrednie starcia i frontalne ataki są niewskazane. Jones ginie bardzo szybko i trzeba zaczynać misję od początku.

Fakty

- 30 rodzajów broni
- 19 misji multiplayer
- 3 kraje
- 16 graczy w trybie multiplayer

Dzięki celownikowi termowizyjnemu widzisz wszystkich żywych przeciwników, nawet gdy zapada zmierzch. Jednak ten efekt nie jest dopracowany. W Aliens vs. Predator 2 wyglądał o niebo lepiej, a szkoda.

Maciej Jurewicz

Zagrać? Zagrać!

I.G.I. 2 to udana gra. Oczywiście nijak się ma do takich rozdmuchanych hitów, jak **Unreal 2** czy oczekiwany **Doom III**. Ale pomimo braku fajerwerków i supergrafiki ma to, co miały te wszystkie stare, wspominane z łezką w oku gry sprzed lat: pomysł i grywalność. Jeśli dobrze bawiłeś się przy jedynce, to **I.G.I. 2** cię nie zawiedzie. Nie bawiłeś się? Zmiany wprowadzone w dwójce powinny cię przekonać do tej gry. Spróbuj, bo warto!

wiam: kropnąć ich czy może jednak lepiej obejść?

Ale po co to wszystko?

Project I.G.I. 2 przypomina dobry film sensacyjny kategorii B. W pierwszej części fabuła była klasyczna: rosyjska mafia + wykradzione głowice nuklearne = komandos wkracza do akcji. W **I.G.I. 2** historia nabiera kolorków, ale scenariusz jest pretekstem do pokazania pościgów i fajerwerków. Zdrajcy w agencji I.G.I. wykradają chip odporny na impulsy elektromagnetyczne. Pojawia się rosyjska mafia, islamiści, zbuntowany chiński generał i Jack Priboi, handlarz bronią, który okazuje się sojusznikiem. Bohater śledząc zdrajców i skradziony chip zwiedza Rosję, Liban i jak zwykle gościnne Chiny.

Gdy Jones się wspina, grzebie w komputerach lub otwiera zamki, kamera przeskakuje za jego plecy. Taki filmowy trick.

Zmiany i poprawki

IG.I. 2 wygląda lepiej od poprzedniej odsłony. Scenerie i obiekty są bardziej różnorodne. Zwiedzasz rosyjskie pustkowia, pustynne bazy, port, wyspę, klasztor. W jednej z misji jeździsz kolejką w kopalni. Jones nie ma jeszcze takiej swobody, jak bohaterowie **Flashpointa** ale pojazdy urozmaicają rozgrywkę.

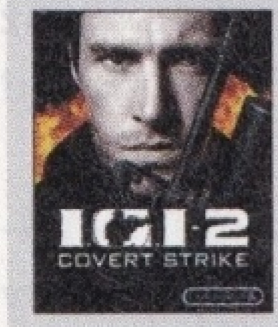
Steyer, bok HK G11 to najlepszy karabin szturmowy w grze. Precyzyjny i wyposażony w lunetę, dzięki której precyzyjnie wyłuskujesz żołnierzy wroga.

Arsenał

Autorzy nie zapomnieli o nowych zabawkach dla Jonesa. Masz do dyspozycji wyciszonego glocka, SOCOM (również z tłumikiem), makarowa, desert eagle'a, uzi, MP5, steyera AUG. Dodatkowo jest kilka karabinów wyborowych, ze specjalną snajperką specjalnego kalibru 12,7 mm. Nie sposób nacieszyć się wszystkimi zabawkami. Jones jest w stanie nieść jedynie dwie sztuki broni na raz – jedną boczną i jedną długą. Na pociechę ma granaty odłamkowe i oślepiające oraz miny zbliżeniowe. MJ

I.G.I. 2: Covert Strike

Shooter FPP



Wydawca	CD Projekt	Data wydania	19.03.2003
Język	polski	Cena	99,90 zł
W zestawie	pudełko, instrukcja, 2 płytki	Od lat	15

Początkujący | Zaawansowani | Zawodowcy

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

Czas na opanowanie 15 minut · Rozgrywka solo 10 godzin · Rozgrywka multiplayer 5 godzin

KRYTERIA OCENY

+	–
dużo więcej broni	wysoki poziom trudności
poprawiona SI przeciwników	przeciętna grafika
różnorodne scenerie i pojazdy	tylko trzy zapisy na misję

MULTIPLAYER:

Na 1 PC 1 · LAN/ Internet (16 graczy) · Modem (0 graczy) · Komputer (0 graczy)

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2 · Voodoo 5 · GeForce 1/2 MX · GeForce 2/4 MX · Radeon 9000 · GeForce 3 · GeForce 4 Ti · Radeon 9700

MINIMALNE	STANDARDOWE	ZALECANE
CPU 600 MHz	CPU 750 MHz	CPU 850 MHz
128 MB RAM	128 MB RAM	512 MB RAM
1,5 GB miejsca na dysku	1,5 GB miejsca na dysku	1,5 GB miejsca na dysku
karta graficzna 8 MB	karta graficzna 16 MB	karta graficzna 32 MB

ALTERNATYWA

Projekt I.G.I 2
Pierwsza gra z Davidem Jonesem. Mniej fajerwerków i wyższy poziom trudności.

Operation Flashpoint
W roku 1985 zimna wojna zamienia się w gorącą. Najlepszy taktyczny FPP. Gra wszechczasów.

OCENA

Grafika	Dobra
Dźwięk	Przeciętny
Sterowanie	Świetne
Złożoność	Wysoka
Multiplayer	Dobry

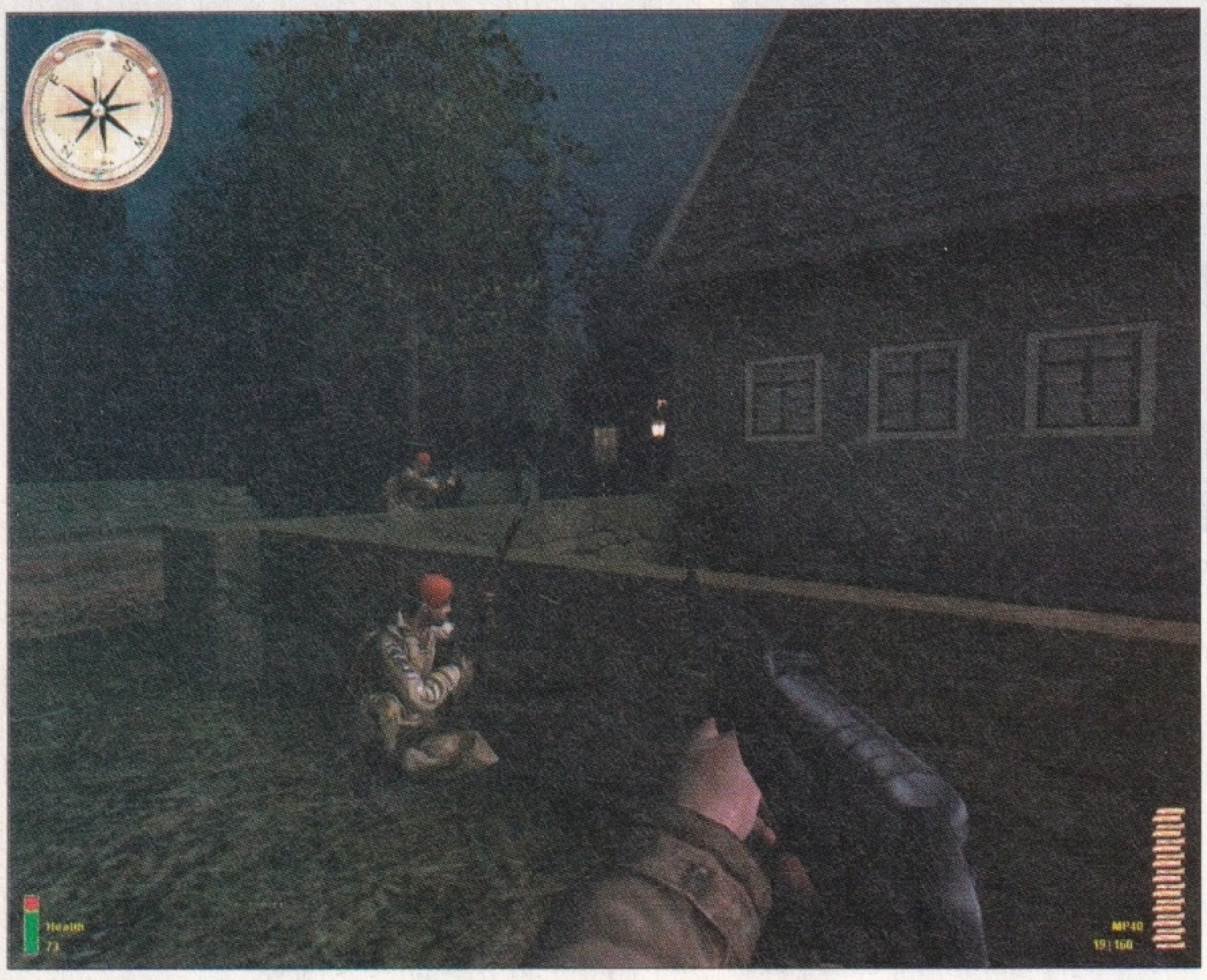
86% GRYWALNOŚĆ

James Bond na poważnie

Tym razem lądujesz w Normandii na spadochronie

Medal of Honor: Spearhead

Wracasz znowu na fronty II wojny, gdzie czekają nowe misje, nowe bitwy, kolejne wyzwania i... ci sami hitlerowcy.



Normandię zdobywasz, walcząc ramię w ramię z brytyjskimi żołnierzami.

Wszędzie widać spadochrony. Wisisz na napiętych pasach i zalewasz się potem na myśl, że właśnie bierze cię na cel niemiecki snajper. Gdzieś z prawej widzisz serie pocisków smugowych. Z przodu pędzą wprost na siebie dwa samoloty. A za chwilę rośnie ci w oczach stodoła. Przebijasz dach i zawisasz na linach. Wylądowałeś. Serce podchodzi ci do gardła. To już nie są ćwiczenia. Twój oddział właśnie wkracza do akcji.

Po chwili przez okno wpada granat dymny, niemieccy żołnierze otwierają ogień, a ty musisz walczyć. Wcielasz się w sierżanta US Army Jacka Barnesa, członka oddziału, który w dniu D ląduje w Normandii za liniami Wehrmachtu. Czeka cię ciężka rozprawa z Niemcami.

Bombowa noc

Przedstawiona na początku scena to tylko zapierający dech w piersiach początek dziewięciu misji, które znajdziesz w dodatku **Spearhead**, zawierającym scenariusze do strzelaniny **Medal of Honor**. Dodatek, podobnie jak podstawowa wersja gry, obfituje w sceny wyjęte żywcem z filmów o II wojnie światowej. Na przykład w wigilię 1944 roku gdzieś w zaśnieżonych Ardenach spokojnie palicie sobie z kumplem papierosy. Nagle słyszysz gwizd pocisków, zaczyna się piekło, a ty musisz towarzyszyć lekarzowi wśród nadlatujących ze wszystkich stron granatów. W czasie wykonywania dodatkowych misji większość czasu spędzasz na wymianie ognia z bardzo dobrze uzbrojonymi żołnierzami Wehrmachtu. Zwykle działasz w grupie, wraz z maksymalnie pięcioma kolegami sterowanymi przez komputer. Znajdziesz też trochę nowej broni. Nas szczególnie ucieszył bardzo skuteczny pistolet maszynowy sten. Misje przedstawiają różne etapy II wojny światowej. Razem z żołnierzami amerykańskimi i brytyjskimi wysadzasz mosty, ochraniasz transporty i w końcu przedzierasz się do Berlina.

Wojna w sieci

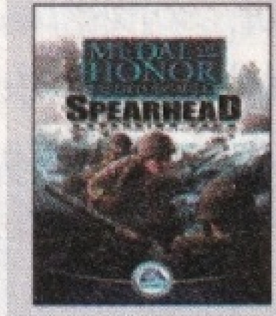
Dodatek zawiera 12 nowych, bardzo dobrze opracowanych map do pojedynków w trybie multiplayer. Jest też nowy tryb, nazwany Tug of War, który przypomina Double Domination z gry **UT 2003**. W tym trybie obie drużyny muszą zająć strategiczne pozycje i bronić ich jak najdłużej. Ponadto do znanych już trybów wprowadzono kilka zmian. Teraz gracze poruszają się znacznie szybciej. To rozwiązanie jest co prawda, mało realistyczne, jednak konieczne na nowych, bardzo rozległych mapach. AL

Jacek L. Komuda

Na Berlin!

Intro robi niesamowite wrażenie. Kiedy zobaczyłem je po raz pierwszy, autentycznie oniemiałem z wrażenia! Twórcy gry obejrzeli *Kompanię braci* i postanowili stworzyć własny serial, którego bohaterem jesteś ty. Bardzo mi się podobają filmowe motywy, które zresztą oglądaliśmy także w zwykłym **Medal of Honor**. W dodatku misje z płytki wciągają i dają całą masę zabawy. Szkoda tylko, że jest ich tak niewiele. Właściwie dodatek wystarcza zawodowcom na jedno popołudnie, zwłaszcza że twórcom nie chciało się myśleć i wszystkie misje są tak liniowe, że aż bolą zęby. No dobra, czas załatwić kolejnych paru nazistów.

Medal of Honor: Spearhead — Shooter FPP



Wydawca	Cenega	Data wydania	już jest
Język	angielski	Cena	79,90 zł
W zestawie	pudełko, 1 CD	Od lat	15

Początkujący: 1 2 3 | Zaawansowani: 4 5 6 7 | Zawodowcy: 8 9 10 (zaznaczone: 8)

Czas na opanowanie 10 godzin — Rozgrywka solo 10 godzin — Rozgrywka multiplayer 20 godzin

KRYTERIA OCENY

+	–
dramatyczne misje	bardzo trudna gra
świetny dźwięk	krótka kampania dla jednego gracza
niesamowity klimat	liniowy przebieg gry

MULTIPLAYER

Na 1 PC: 1 — LAN/ Internet: 32 — Modem (0 graczy) — Komputer (0 graczy)

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2, Voodoo 5, GeForce1/2 MX, GeForce2/4 MX, Radeon 9000, GeForce3, GeForce4 Ti, Radeon 9700

MINIMALNE	STANDARDOWE	ZALECANE
CPU 600 MHz	CPU 1,0 GHz	CPU 1,5 GHz
192 MB RAM	192 MB RAM	192 MB RAM
1,9 GB na dysku	1,9 GB na dysku	1,9 MB na twardym dysku
Karta grafiki 3D	Karta grafiki 3D	Karta grafiki 3D

ALTERNATYWA

Battlefield 1942
II wojna, różnorodne misje. Niestety, nadaje się przede wszystkim do gry w sieci.

Operation Flashpoint: Resistance
Doskonały dodatek do taktycznej strzelaniny – sprytny, niełatwy, pasjonujący i długi.

OCENA

Grafika	Dobra
Dźwięk	Bardzo dobry
Sterowanie	Bardzo dobre
Złożoność	Wysoka
Multiplayer	Świetny

86% GRYWALNOŚĆ

Kompania braci, odcinek pilotowy

Szaleńcze pościgi w futurystycznej scenerii

Hover Ace

Podtytuł na pudełku z grą – „zręcznościowe wyścigi bitewne" – brzmi zabawnie i pompatyczne, ale w pełni oddaje charakter rozgrywki.

Jarek Rokicki

Bez rewelacji

Nigdy nie byłem fanem gier wyścigowych i rzadko sięgam po tego rodzaju tytuły. Jeżeli już to robię, wybieram gry, w których można rywalizować z innymi żywymi graczami. Niestety, **Hover Ace** nie ma opcji multiplayer, a żadne tryby czy superinteligentne boty nie zastąpią rozgrywki przeciw drugiemu człowiekowi. Grafika gra jest przeciętna – scenografia składa się głównie ze statycznych elementów, a przejeżdżający od czasu do czasu pociąg czy przelatujący samolot nie wprowadzają zbyt wiele dynamizmu do wizualnej strony **Hover Ace'a**. Ścieżka dźwiękowa prezentuje się zdecydowanie lepiej – ostre, dynamiczne rockowe kawałki doskonale komponują się z szybką akcją. Cztery odmienne poziomy trudności wraz z sześcioma trybami rozgrywki dostarczą zapalonym komputerowym „rajdowcom" zabawy na kilka wieczorów. Mam wrażenie, że **Hover Ace** spodoba się młodszym graczom, mnie jednak gra nie przekonała do gatunku – w końcu ile razy można się ścigać po tych samych szesnastu trasach?!

Rzecz dzieje się w bliżej nieokreślonej przyszłości, a poszczególne wyścigi są rozgrywane w czterech futurystycznych lokacjach Wenus, Marsa, Lodowej Planety i Ziemi. Gra oferuje 16 przyzwoitych tras, rozmieszczonych po cztery na każdej z planet. **Hover Ace** ma wyłącznie tryb gry pojedynczej, co w pozycji tego typu wydaje się poważnym błędem. Brak opcji multiplayer autorzy rekompensują jednak aż sześcioma różnymi trybami: mistrzostwa, szybki wyścig, wyścig na czas z bramkami, Ostatni wygrywa oraz zwykły wyścig na czas.

Rajdy poduszkowców to ulubiona rozrywka kolonistów na obcych planetach.

Liga międzyplanetarna

Podstawową rozgrywką są, oczywiście, mistrzostwa, podczas których każdy gracz musi zaliczyć cztery etapy, po cztery wyścigi każdy.

Choć podstawowym zadaniem wszystkich zawodników pozostaje dotarcie do linii mety na pierwszej pozycji, nie zawsze gwarantuje to zwycięstwo. Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów, otrzymywanych m.in. za zajętą pozycję, liczbę zebranych bonusów i zestrzeleń. Suma punktów zdobytych w poszczególnych wyścigach decyduje o pozycji gracza w tabeli. Liczba punktów zdobytych w grze przekłada się bezpośrednio na gotówkę, za którą można ulepszać pojazdy przed każdym z wyścigów (dokupując silniki, osłony, broń).

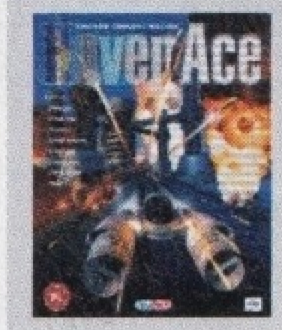
Wśród pozostałych trybów do najciekawszych należy zaliczyć Kostkę energii oraz Ostatni wygrywa. W pierwszym z nich podstawowym zadaniem gracza jest przechwycenie generatora i doniesienie go do mety. Przechwycenie kostki energii odbywa się poprzez dotknięcie lub zestrzelenie pojazdu przeciwnika (taka pogoń za lisem). Natomiast w trybie Ostatni wygrywa celem gracza jest przetrwanie wyścigu, w którym po każdym okrążeniu odpada ostatni ze stawki.

Tuning

W każdym wyścigu gracze zdobywają gotówkę, którą mogą przeznaczyć na „podkręcenie" auta. Do dyspozycji graczy oddano 15 pojazdów, 10 modeli broni oraz trzy rodzaje silników. Pojazdy można również dodatkowo wyposażyć w 14 rozmaitych urządzeń, m.in. dopalacze i pancerz. MB

Ekran mistrzostw. Każda trasa ma jakąś poetycką nazwę.

HoverAce — Wyścigi/strzelanina



Wydawca	Cenega	Data wydania	już jest
Język	polski	Cena	59,90 zł
W zestawie	pudełko, 1 CD z grą, CD ze ścieżką	Od lat	b.o.

Początkujący: 1 2 3 | Zaawansowani: 4 5 6 **7** | Zawodowcy: 8 9 10

Czas na opanowanie: 15 minut · Rozgrywka solo: 16 godzin · Rozgrywka multiplayer: brak

KRYTERIA OCENY

- \+ ciekawe tryby rozgrywki
- \+ dobra ścieżka dźwiękowa
- \+ ciekawe pojazdy i opcje tuningu
- − słaba grafika
- − brak opcji multiplayer
- − gra zwalnia nawet na mocnych pecetach

MULTIPLAYER:

Na jednym PC:1 · LAN/Internet (0 graczy) · Modem (0 graczy) · Komputer (0 graczy)

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2 · Voodoo 5 · GeForce1/2 MX · GeForce2/4 MX · Radeon 9000 · GeForce3 · GeForce4 Ti · Radeon 9700

MINIMALNE	STANDARDOWE	ZALECANE
CPU 450 MHz	CPU 800 MHz	CPU 1GHz
64 MB RAM	128 MB RAM	128MB RAM
1,2 GB na twardym dysku	1,2 GB na twardym dysku	1,2 GB na twardym dysku
karta 3D 16 MB RAM	karta 3D 16 MB RAM	karta 3D 16 MB RAM

ALTERNATYWA

Drome Racers — Równie dynamiczne wyścigi z użyciem wszelkich niedozwolonych i wybuchowych środków.

Crazy Taxi — Szalona jazda z pasażerami z pogwałceniem wszelkich przepisów ruchu drogowego.

OCENA

Grafika	Słaba
Dźwięk	Dobry
Sterowanie	Dobre
Złożoność	Przeciętna
Multiplayer	Brak

80% GRYWALNOŚĆ

Gra raczej dla młodszych rajdowców

Załoga

Ta strona jest przeznaczona na pytania czytelników. Redaktorzy GameStara udzielają odpowiedzi na wszystkie pytania. Tym razem zapytaliśmy każdego z nich: Jaką grę uważasz za największe, zaskoczenie w roku 2002 i dlaczego jest nim Sid Meier's Sim Golf?

JR

Jerzy Rzymowski

Strategie, Na stare PC
Teraz gra w Red Dragon

Że jak? W 2002 r. największym pozytywnym zaskoczeniem było dla mnie **Wake of Gods**. Ten fanowski dodatek do **Heroes of Might Magic 3** przebił pomysłowością czwartą część gry i projektantom map dał do ręki ciekawe narzędzia. Dopóki nie zobaczyłem **WoG**, nie przypuszczałem nawet, że można z tą grą wyczyniać podobne cuda. Sądzę, że nawet jej twórcom nie przyszło to do głowy.

MB

Miłosz Brzeziński

Akcja, Przygodówki
Teraz gra w Iron Storm

Wybór gry **Sid Meier's Sim Golf** był tyleż prosty, co wręcz oczywisty, a to ze względu na jasną wymowę tego tytułu. Po pierwsze, sama gra w golfa zdobywa sobie rzesze wielbicieli nie bez kozery. „Kozerą" w tym wypadku jest fakt, że każdy mężczyzna odczuwa atawistyczną przyjemność z dzierżenia długich kijów golfowych, a już element trafiania do... Nie trzeba tego nikomu tłumaczyć.

SWY

Marcin Pietrak

Akcja
Teraz gra w Unreal 2

Do gry w golfa, jak zapewne każdemu wiadomo, jest potrzebne takie trawiaste pole z dołkami. W Polsce niewiele jest klubów golfowych, więc siadajmy do komputerów. Może gdyby szerzej rozpropagować tę dyscyplinę (na przykład w porywających transmisjach radiowych na żywo), to znalazłoby się kilku bogatych filantropów, którzy by zasponsorowali nam jakiś park sportowy.

MAL

Malwina Kalinowska

Przygodówki, Tanie gry
Teraz gra w Icewind Dale 2

Zaskoczeniem roku 2002 był dla mnie nie **SimGolf**, ale gra przygodowa **Syberia**. Niesamowity klimat, wciągająca fabuła, humor i artystyczne opracowanie sprawiły, że pomyślałam: „Taką książkę chciałabym przeczytać!" To zdecydowanie najlepsza przygodówka, jaką zrobiono! Od chwili, gdy skończyłam grać, niecierpliwie czekam na drugą część.

LTG

Łukasz Wiśniewski

Strategie
Teraz gra w Master of Orion III

Za dawnych lat, jeszcze na przedpotopowych pecetach zagrywaliśmy się z kolegami w symulatory golfa (dodam, że inne sporty, z wyjątkiem bilardu, nas nie pociągały). Tym razem można spojrzeć na zagadnienie od kuchni i stworzyć wymarzone warunki do gry, potem zaś wziąć kij do ręki i samemu pograć w golfa, jak za dawnych lat. Prosta droga od miłośnika sportu do przedsiębiorcy.

DEL

Piotr Nowakowski

RPG, Strategie, Sport
Teraz gra w Gothic 2, Ski Jump Int.

Sim Golf to RPG wszechczasów! Pierwsza przygoda w pełni wykorzystująca zasady trzeciej edycji SiM (**Smoki i Mutanci**). Dzielny Sid Meier przedziera się przez zielone łąki w poszukiwaniu kolejnych Dołków Zagłady. Urzeka mnie bogaty arsenał kijów +1 i +2. Czekam na kontynuację tej świetnej serii. Roboczy tytuł sequela brzmi: „Bil Brama SIM Golf: W poszukiwaniu zaginionej piłeczki".

MJ

Maciej Jurewicz

Akcja, RPG, Strategie
Teraz gra w Splinter Cell

Jedyny sens gry w prawdziwego golfa widzę taki, że człowiek choć na chwilę wychodzi na świeże powietrze i udaje, że uprawia sport. Nie mam zielonego pojęcia, kto gra w komputerowe golfy. Dla mnie największym wydarzeniem 2002 był **Medieval: Total War**. Po raz pierwszy otrzymaliśmy strategię tak wspaniale ujmującą temat Średniowiecza. A zatem graczom zależy nie tylko na ślicznej grafice?

KOM

Jacek L. Komuda

RPG, Akcja, Strategie
Teraz gra w Robin Hooda i MoHAA

SimGolf to fajna gra. Kiedyś nawet zagrałem, ale miałem problemy ze zrozumieniem zasad i nigdy nie udało mi się trafić do właściwego dołka. W związku z tym rzuciłem go w kąt i wziąłem się za **Medal of Honor**, w którym reguły gry są jasne i każdy gracz bez trudu się zorientuje, kto jest dobry, a kto zły. Do których dołków strzelać szybko i celnie, a do których prewencyjnie wrzucać granaty.

Strategie

Łukasz M. Wiśniewski

Cieszy mnie, że od pewnego czasu na rynku ponownie pojawiają się rozbudowane, skomplikowane gry strategiczne. Po latach posuchy wymagający gracze znowu mają okazję pogimnastykować szare komórki. Wydawcy najwyraźniej uświadomili sobie, że gra nie musi się koncentrować na graficznych fajerwerkach, że rynek wchłonie sporo produktów wyglądających skromnie, ale oferujących rozbudowane opcje ekonomiczne i uwzględniające mnóstwo detali.

Prawdopodobnie to ożywienie zawdzięczamy spektakularnym rynkowym sukcesom takich gier, jak **Medieval: Total War**, jak również znużeniu odbiorców tytułami w stylu kolejnych części **Heroes of Might and Magic**.

W tym numerze wspomniany nurt reprezentują najlepiej **Master of Orion III**, **II wojna światowa** (z cyklu **Europa Universalis**). Ktoś może powiedzieć, że są to kolejne odsłony cykli mających już od dawna wyrobioną markę, lecz warto pamiętać o dwóch drobiazgach. Po pierwsze, wiele doskonałych gier strategicznych doczekało się beznadziejnych kontynuacji, z powodu których tytuły te odeszły w niepamięć (jako przykład podam **MAX** i **MAX2**, wydane przez Interplay). Po drugie, wiele cykli nigdy nie miało kolejnych odsłon, mimo że czekały na nie rzesze graczy na całym świecie.

Strategie

Lp.	Tytuł	Gatunek	Test w numerze	Grywalność%
1	Master of Orion III	strategia turowa	1/2003	90
2	Robin Hood: Legenda Sherwood	taktyczna zręcznościówka	1/2003	80
3	Sim City 4	ekonomiczna	1/2003	79
4	EU: II wojna światowa	strategia turowa	1/2003	74
5	Ski Park Manager	strategia ekonomiczna	1/2003	62
6	WarCommander	RTS	1/2003	60

Strategie – na to czekamy

Lp.	Tytuł	Producent	Ukaże się
1	Rome: Total War	Creative Assembly	2003
2	Warcraft III: The Frozen Throne (dodatek)	Blizzard	czerwiec 2003
3	Black & White 2	Lionhead Studios	2003

Sim City 4

W kolejnej odsłonie sławnej serii budujesz miasta na sposób amerykański – z mnóstwem ulic przecinających się pod kątem prostym i luzacką atmosferą.

Politycy nie mają ostatnio łatwego życia – nikt im nie wierzy, a każdy uważa, że mógłby być od nich lepszy. Teraz masz szansę tego dowieść – jako burmistrz **Sim City** jesteś odpowiedzialny za rozwój i pomyślność miasta, które sam budujesz. W czwartej części cieszącej się dużym powodzeniem serii autorzy pozostają wierni liczącej już 13 lat koncepcji gry. Ulepszona grafika i usprawnione struktury zarządzania sprawiają, że **Sim City 4** bez trudu stawia czoło konkurencji; na przykład **Anno 1503**.

Miasto w 60 minut

Początek jest taki sam, jak we wszystkich poprzednich częściach. Zaznaczasz myszą obszar przewidziany pod budownictwo mieszkaniowe, usługi i tereny przemysłowe. Następnie budujesz elektrownię i przyglądasz się, jak w ciągu kilku minut powstają nowe domy, centra handlowe i zakłady przemysłowe. Inaczej niż we wcześniejszych wersjach, dostępnych jest kilka funkcji, które zwiększają komfort rozgrywki. Ulice powstają automatycznie już w chwili zaznaczenia powierzchni użytkowych. Przewody energetyczne są na swoich miejscach i tylko budowa instalacji wodociągowej wymaga twojego udziału. Powyższa infrastruktura wystarcza, aby przyciągnąć do nowo zbudowanego miasta 2 tysiące mieszkańców. Bez twojego udziału powstaje odpowiednia liczba sklepów i wystarczająco wiele fabryk, aby każdy z obywateli znalazł pracę. Pierwszą godzinę spędzasz praktycznie tylko na przyglądaniu się swemu miastu.

Sami profesorowie

To, że **Sim City** jest czymś więcej, niż skomplikowanym wygaszaczem ekranu, zauważasz w chwili, gdy nagle ustaje przyrost ludności. Inaczej niż we wcześniejszych wersjach gry, zadbano o realistyczną strukturę wieku i wykształcenia mieszkańców. Młodzi uczęszczają do szkół podstawowych i średnich,

Gdy twoje miasto się rozrasta, zaczyna przypominać największe stolice świata. Wczoraj było tu rżysko, a dziś jest już San Francisco! Gdy oddalasz kamerę, podziwiasz je z bardzo dużej wysokości.

Straszliwa trąba powietrzna szaleje z niszczycielską siłą w centrum twojego miasta. Tę katastrofę wywołałeś jednak sam.

a pewnego dnia stają się wykształconymi obywatelami. Uczniowie wyższych klas poszerzają wiedzę w bibliotekach i muzeach. Dlatego nie wystarczy, że tu i ówdzie umieścisz jakąś placówkę oświatową. Jeżeli w okolicy mieszkają tylko starsi ludzie, najpiękniejsza szkolna buda zda się psu na budę. A ponieważ lepiej wykształceni mieszkańcy Sim są jednocześnie bardziej zamożni, przywiązują większą wagę do takich spraw, jak zaopatrzenie w wodę, centra rozrywki i czystość.

Ruch drogowy po amerykańsku

Mieszkańcom Sim City potrzebna jest do szczęścia odpowiednia liczba ulic i autostrad. Publiczną komunikację miejską traktują lekceważąco i tylko bardzo duży tłok na drogach może ich zmusić do skorzystania z transportu szynowego. Kolej i metro przewożą wielu pasażerów.

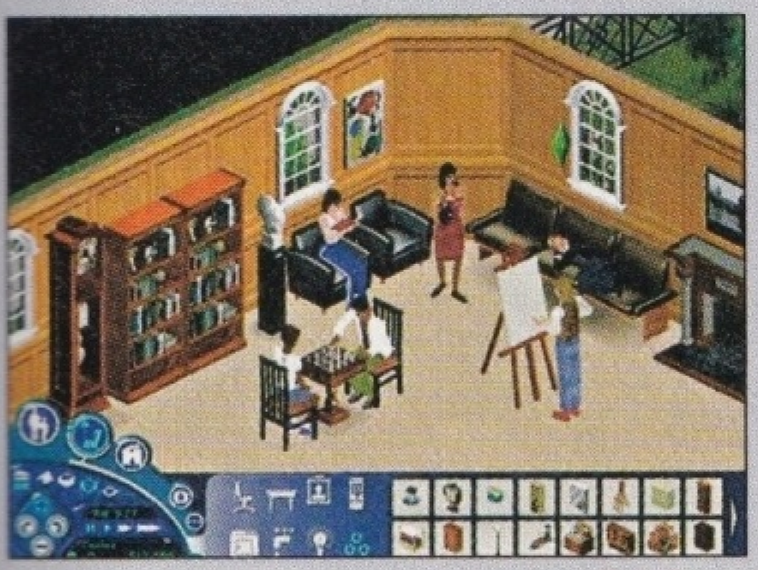
Duże znaczenie dla kwitnącego miasta ma jakość powietrza. Jeżeli nie pomyślisz o tym odpowiednio wcześnie, dymy z elektrowni i instalacji przemysłowych spowodują masowy exodus mieszkańców. Obok dobrze znanych parków i terenów zielonych tym razem doskonale sprawdzają się korty tenisowe i boiska do gry w piłkę nożną. Nawet cmentarz jest korzystny dla zdrowia mieszkańców – gdyby nie on, zwłoki zmarłych obywateli miałyby zły wpływ na jakość powietrza. Innego zdania byłyby tylko ghule, na szczęście jednak **Sim City 4** nie jest horrorem. Znajdujący się w pobliżu cmentarza kościół przyczynia się do poprawy zdrowia duchowego.

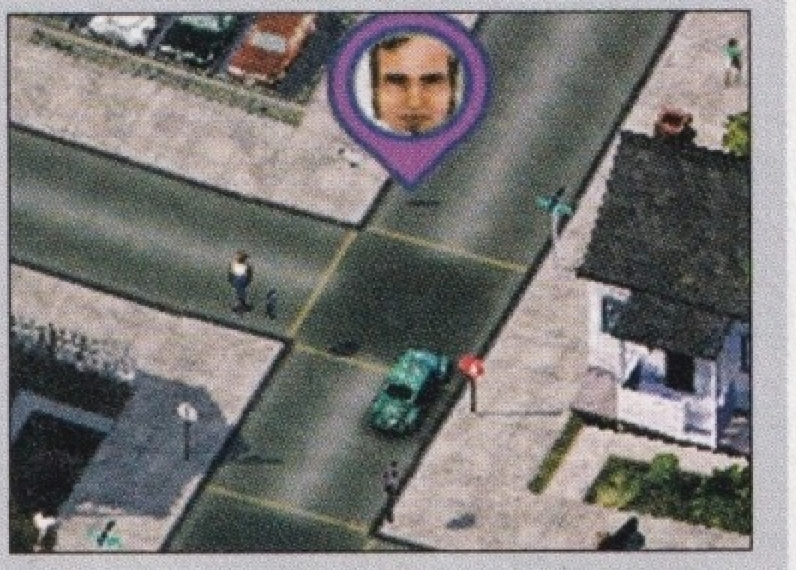
Efektowne katastrofy

Po raz pierwszy ekipa Maxis zastosowała grafikę 3D. Budynki rzucają realistyczne

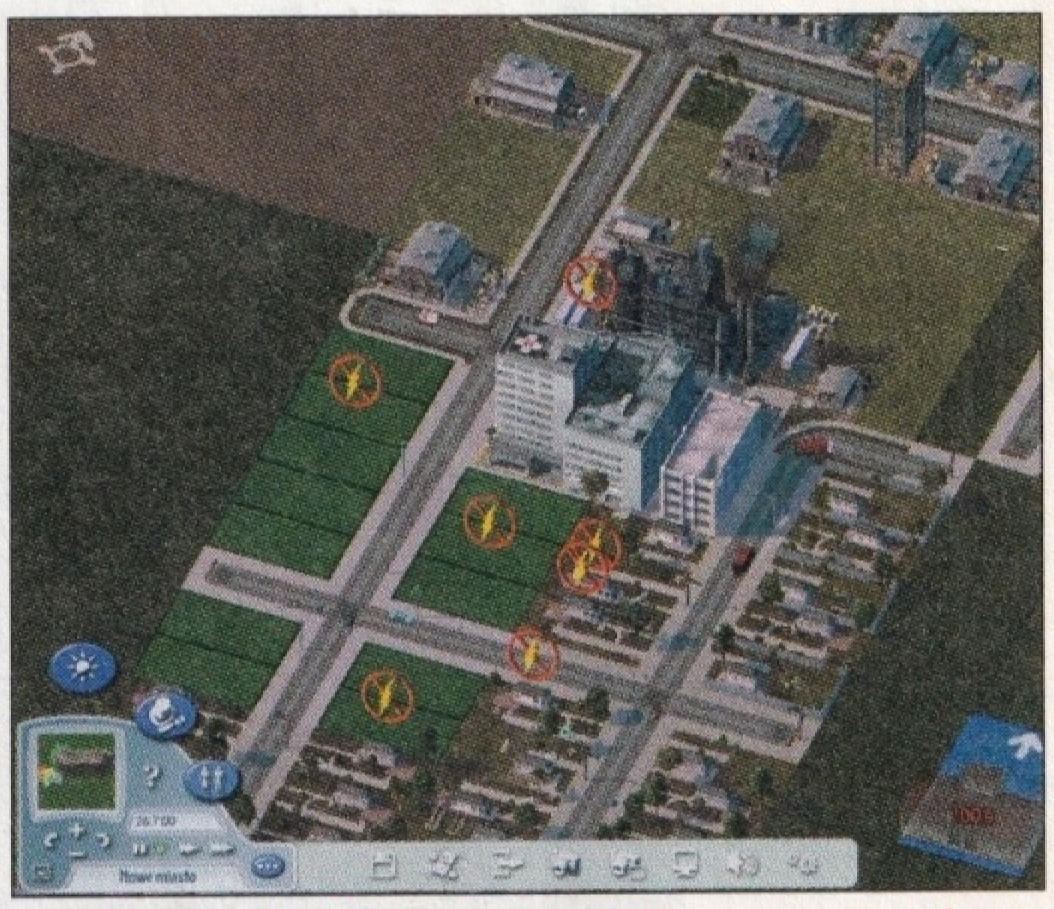
Co nowego?

- Ładniejsza grafika 3D
- Trzy progi podatku dochodowego
- Budżety poszczególnych szkół, komend policji itd.
- Wpływ sąsiadujących gmin na miasto
- Różne grupy wiekowe mieszkańców
- Różne poziomy wykształcenia obywateli
- Automatyczna budowa ulic i linii energetycznych po wyznaczeniu obszarów zabudowy
- Import postaci z gry The Sims





Wystarczy zaimportować postaci z gry The Sims (ilustracja z lewej), by twój podopieczny Mick mógł się udać do swojego nowego mieszkania w Sim City i zacząć nowe życie.



Brak elektrowni i trakcji wysokiego napięcia powoduje brak dostaw prądu i całkowity paraliż miasta.

W każdej chwili możesz uruchomić tryb obserwacji własnych Simów przebywających w wirtualnym mieście.

Malwina Kalinowska

Bez rewelacji

Gra od razu mi się spodobała, więc ochoczo zabrałam się za budowanie. Niestety szybko się przekonałam, że skromny budżet początkowy ogranicza rozmach wyobraźni. Zaczęłam więc rozbudowywać miasto ostrożniej, od początku myśląc o podatkach, którymi obłożę mieszkańców. Ktoś w końcu musi finansować moje kaprysy. Po wzniesieniu trzeciego miasta znudziłam się i zesłałam na obywateli katastrofę w postaci olbrzymiego robota. Jednak nawet duży wybór plag i nieszczęść bawił mnie jedynie przez kilka minut. W końcu jak długo można grać w niekończącą się serię **Sim City** bez przesytu?

Czerwony kolor wskazuje na przeciążenie głównych arterii komunikacyjnych.

Tu dzielnice mieszkalne zaplanowano na przemian z handlowymi. To bardzo dobry podział.

cienie, a kamerę możesz przybliżyć. Widzisz, jak mieszkańcy jadą do pracy lub demonstrują, gdy są niezadowoleni. Jednak skala powiększania jest tylko 5-stopniowa, kamerę możesz obracać jedynie o 90 stopni, a domy powstają wyłącznie w czworokątnych kwartałach. Efekty specjalne widoczne są dopiero, gdy ma miejsce katastrofa. Niesamowite wrażenie sprawia wulkan, który pustoszy centrum, ale i tornado, które szaleje na ulicach ma dużo wdzięku. Gorzej wygląda robot, który krąży po mieście. Te i pozostałe cztery katastrofy wywołujesz sam, gdy stwierdzisz, że ludziom żyje się za dobrze.

Grupy społeczne

Ustalenie budżetu na odpowiednim poziomie to najważniejsze narzędzie skutecznego zarządzania. Za pomocą odpowiednich przepisów decydujesz o obciążeniach podatkowych obywateli. Po raz pierwszy możesz zróżnicować podatki dla bogatych, klasy średniej i zwykłych zjadaczy chleba. W ten sposób regulujesz dopływ poszczególnych grup ludności do miasta. Ma to szczególne znaczenie, gdy chcesz wybudować przyjazną dla środowiska elektrownię słoneczną – aby tego dokonać miasto powinno liczyć co najmniej 3 tysiące zamożnych obywateli.

Czym byłby jednak zarząd miasta bez możliwości wydawania innych zarządzeń? Masz ich do dyspozycji w **Sim City 4** bardzo wiele: od inicjatyw w zakresie kształcenia, aż po kampanię na rzecz używania nowych opon samochodowych. Zakres regulacji prawnych jest szeroki. Niektóre

Test działania gry

Rozdzielczość

Minimalna rozdzielczość, która zapewnia dobrą grę, to 1024x768. Potrzeba do tego procesora 1 GHz i karty GeForce2 oraz 256 MB pamięci RAM. W rozdzielczości 800x600, z CPU 600 MHz i kartą GeForce1 obraz skacze.

Pamięć RAM/twardy dysk

W systemie Windows 98/Me potrzebujesz co najmniej 256 MB pamięci RAM; w przypadku Windows XP powinno to być 512 MB. Jeśli masz 128 MB pamięci, które Electronic Arts podaje jako minimalne wymagania, gra działa skokowo. Sim City 4 zajmuje na twoim twardym dysku 900 MB.

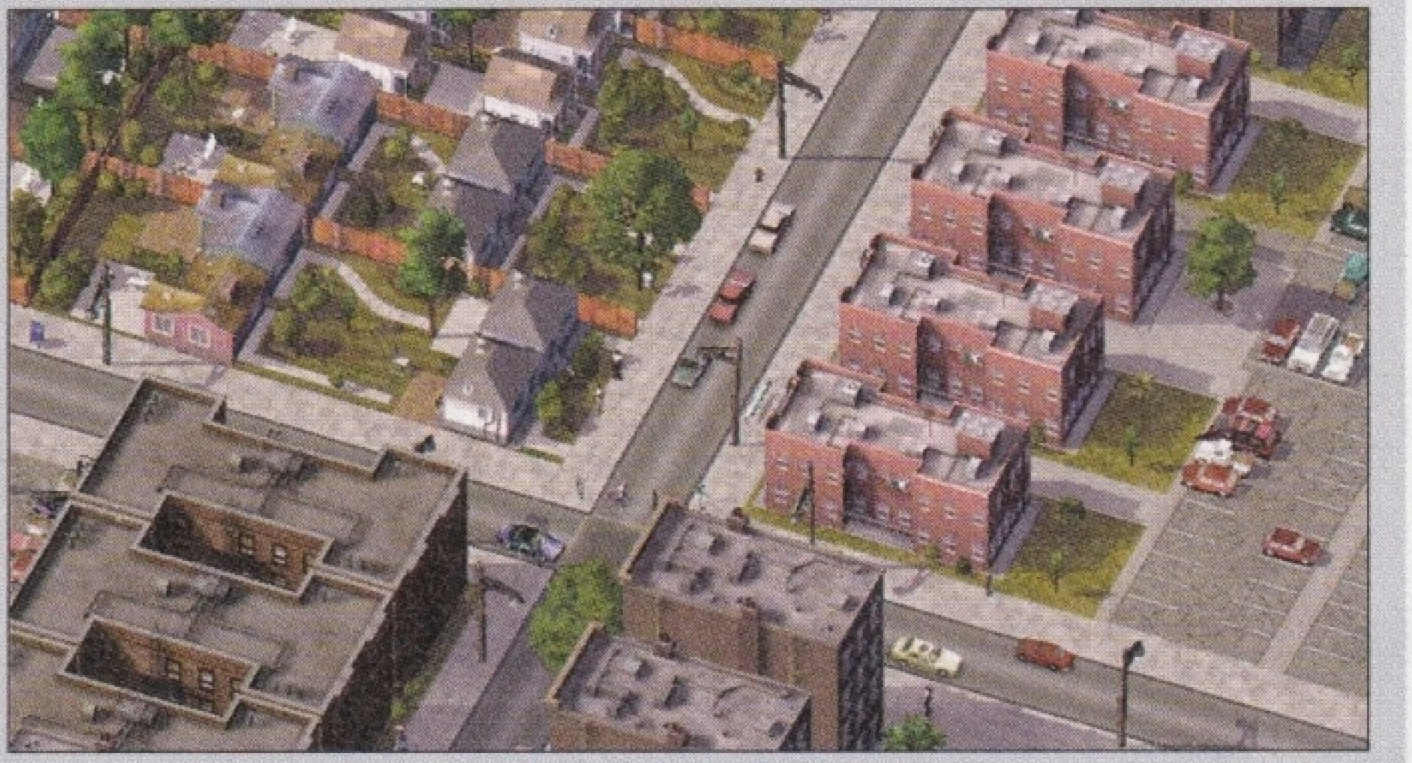
Nasze podpowiedzi

PORADA 1. Jeżeli masz słabą kartę 3D (poniżej GeForce1) i pamięć SDRAM, zmniejsz liczbę kolorów do 16-bitowych widocznych na ekranie.

PORADA 2. Na początku rozgrywki przejdź kolejno przez wszystkie stopnie powiększenia i obejrzyj całą planszę, aby załadować do pamięci wszystkie tekstury budynków.

PORADA 3. Jeśli masz procesor z zegarem poniżej 600 MHz, wyłącz mało ważne dla gry chmury, mgłę i fale. Dzięki temu gra będzie działała znacznie szybciej, a przewijanie planszy nie stanie się kłopotliwe. AL

Rozdzielczość 800x600, minimalna liczba szczegółów.


Rozdzielczość 1600x1200, maksymalna liczba szczegółów.

Zestawienie wydajności

Procesor		Rozdzielczość	TNT 2 (32 MB)	Voodoo 5	GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3	GeForce 4 Ti	Radeon 9700
600 MHz	(256 MB RAM)	800x600x16	obraz skacze	gra niemożliwa	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze
	(512 MB RAM)	800x600x32	obraz skacze	gra niemożliwa	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze
1000 MHz	(256 MB RAM)	800x600x32	obraz skacze	gra niemożliwa	obraz lekko skacze	płynna gra	płynna gra	płynna gra	płynna gra	płynna gra
	(512 MB RAM)	800x600x32	obraz skacze	gra niemożliwa	płynna gra	płynna gra	płynna gra	płynna gra	płynna gra	płynna gra
1000 MHz	(256 MB RAM)	1024x768x32	obraz skacze	gra niemożliwa	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze
	(512 MB RAM)	1024x768x32	obraz skacze	gra niemożliwa	obraz lekko skacze	płynna gra	płynna gra	płynna gra	płynna gra	płynna gra
1400 MHz	(256 MB RAM)	1024x768x32	obraz skacze	gra niemożliwa	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze
	(512 MB RAM)	1024x768x32	obraz skacze	gra niemożliwa	płynna gra	płynna gra	płynna gra	płynna gra	płynna gra	płynna gra
1400 MHz	(256 MB RAM)	1280x1024x32	obraz skacze	gra niemożliwa	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze	obraz lekko skacze
	(512 MB RAM)	1280x1024x32	obraz skacze	gra niemożliwa	obraz lekko skacze	płynna gra	płynna gra	płynna gra	płynna gra	płynna gra

gra niemożliwa — obraz skacze, niewielka przyjemność z gry — obraz lekko skacze — płynna gra

Pożary w centrum miasta – wybuchły jednocześnie cztery, a ty dysponujesz tylko trzema wozami strażackimi.

Jacek L. Komuda

Wszystko po staremu

Najpierw pozytywy – gra **Sim City 4** jest ładna i sporo frajdy daje przyglądanie się mieszkańcom zajętym budową miasta. Nowe możliwości zarządzania zmusiły mnie do większej troski o pomyślność obywateli, ale pełną kontrolę nad miastem uzyskałem szybciej, niż bym chciał. Przyjemność z dłuższego grania odbiera na przykład fakt, że bardzo łatwo uzyskać kredyt, więc nawet początkujący gracz może w krótkim czasie wszystko wybudować.

Brak wyzwań

Dlaczego nie zadbano o więcej scenariuszy? I dlaczego mieszkańcy ciągle budują swoje domy na planie czworokąta, tak jak w pierwszej wersji? Wersja poprzednia, trudniejsza, dużo bardziej mi się podobała. **Sim City 4** oferuje prostą, mało wciągającą rozgrywkę. Jeżeli szukasz emocjonującej i bardziej urozmaiconej, zagraj w coś innego – nawet w stare **Cezary**.

zarządzenia są jednak wyłącznie po to, aby zwiększyć wpływy – na przykład legalizacja gier losowych, która oznacza zwiększenie dochodów do miejskiej kasy.

Szkoła dla bogatych

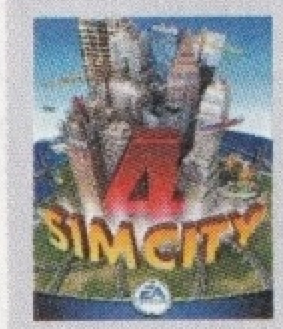
W najnowszej odsłonie gry masz wpływ na pewne elementy, na przykład szkoły. W bogatej okolicy możesz zatrudnić więcej nauczycieli lub wyżej dotować szkolne autobusy. Skutek działań widoczny jest od razu – odpowiednie obszary miasta zostają zaznaczone kolorem. Jaskrawoczerwony sygnalizuje ważne problemy, którymi powinieneś się natychmiast zająć. Twoje działania mogą też zweryfikować mieszkańcy. Niestety ich komentarze są bardzo ogólne i odnoszą się tylko do najbliższego otoczenia. Obywateli miasta możesz nawet zaimportować z gry **The Sims**. Znajdują sobie oni zajęcie i od czasu do czasu zmieniają miejsce zamieszkania.

Pomoc sąsiedzka

Po raz pierwszy możesz się zatroszczyć o sąsiednie miasta. Na jednym obszarze zbudujesz do 64 miejscowości, które funkcjonują niezależnie. Jeżeli połączysz je drogami, możesz handlować energią, wodą i odpadami. Jeżeli w jednym z miast brakuje miejsc pracy, zatrudniasz mieszkańców w sąsiednim. Na planszach on-line miastami może zarządzać wielu graczy-burmistrzów. Niestety, w czasie naszych testów serwer gry nie działał, więc zrezygnowaliśmy z oceny działania trybu multiplayer. AL

Jeśli jesteś znudzony rozgrywką, przywołaj robota, który idzie przez miasto, rozwalając budynki.

Sim City 4 — Budowa miasta



Wydawca	Cenega	Termin	już jest
Język	polski	Cena	139,90 zł
W zestawie	DVD, 2 CD, 47 stron podręcznika	Od lat	b.o.

Początkujący (1 2 3) | Zaawansowani (4 5 6 7) | Zawodowcy (8 9 10) — zaznaczono: 3

Czas na opanowanie: 1 godzina · Rozgrywka solo: 10 godzin · Multiplayer: nie testowano

KRYTERIA OCENY

+	–
szczegółowa grafika	za szybko się nudzi
proste zasady gry	brak dodatkowych scenariuszy
łatwa obsługa	ręczne wyzwalanie katastrof

MULTIPLAYER

Internet (64 graczy) · Sieć (0 graczy) · Modem (2 graczy) · na 1 PC: 1 gracz

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2 · Voodoo 5 · GeForce 1/2 MX · GeForce 2/4 MX · Radeon 9000 · GeForce 3 · GeForce 4 Ti · Radeon 9700

MINIMALNE	STANDARDOWE	ZALECANE
CPU 600 MHz	CPU 1 GHZ	CPU 1,4 GHz
256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
900 MB na twardym dysku	900 MB na twardym dysku	900 MB na twardym dysku
Karta graficzna 3D	Karta graficzna 3D	Karta graficzna 3D

ALTERNATYWA

Anno 1503
Gra rozgrywająca się w średniowieczu zawierająca ciekawe elementy ekonomiczne.

Tropico
Zabawna administracja republiką bananową. Graficznie prosta, ale bardzo malownicza.

OCENA

Grafika	Dobra
Dźwięk	Przeciętny
Sterowanie	Dobry
Złożoność	Niewielka
Multiplayer	Nietestowany

79% GRYWALNOŚĆ

Zabawa w burmistrza metropolii

Piksele w rajtuzach

Robin Hood

Robin w kapturze tylko na pozór przypomina sławnych Commandosów. Oferuje bardziej rozbudowaną rozgrywkę za dużo niższą cenę.

Fakty

- Sześciu bohaterów głównych
- 37 misji
- 25 umiejętności bohaterów
- 5 wielkich miast
- 3 plansze leśne

Robin z Locksley powraca na ojczyzny łono z wyprawy krzyżowej. Na miejscu przekonuje się, że władzę przejął książę Jan bez Ziemi, a szeryf z Nottingham, prawa ręka złego władcy, nęka wieśniaków podatkami i zajął majątek Locksleyów. Robinowi nie pozostaje nic innego, jak ukrywać się i zbierać sojuszników, aby przywrócić dawny porządek. Przystaje do wesołej kompanii, której siedzibą i bazą wypadową są lasy Sherwood. Dzięki twojej pomocy nie tylko wykupuje z niewoli Ryszarda Lwie Serce, ale nawet obala rządy perfidnego Jana bez Ziemi.

Robin Hood łączy wiele gatunków, najwięcej jednak elementów przejął z gry taktycznej. Dowodzisz grupą bohaterów, którzy wykonują różne misje – najwczęściej zakradają się do miast lub zamków – a każde posunięcie starannie planujesz i zastawiasz pułapki na wrogów.

Bohaterowie awansują na kolejne poziomy umiejętności, napotkani ludzie rozmawiają z nimi i zlecają dodatkowe zadania. Te elementy przypominają klasyczne gry RPG.

Przed tobą szereg misji, w których realizujesz cele przewidziane w scenariuszu oraz liczne zadania dodatkowe. Te ostatnie polegają przede wszystkim na ograbianiu konwojów wojskowych i kupieckich. Pominięcie tych zadań nie ma wpływu na przebieg fabuły; jednak to dobry sposób na rozwinięcie umiejętności bohaterów i zdobycie dodatkowych przedmiotów. Ponadto podczas misji uwalniasz z rąk szeryfa wiele osób, z których część przyłącza się do bandy Robin Hooda.

Po każdej wyprawie drużyna wraca do Sherwood. Tu, w leśnych ostępach, twoi ludzie szkolą się w szermierce lub łucznictwie. Wytwarzają także wiele przydatnych rzeczy: strzały, mikstury z leczniczych ziół, sieci do zarzucania na wrogów i sakiewki-przynęty. Zbierają kamienie do proc i gniazda szerszeni, stosowane jako swoista broń biologiczna XIII wieku, a także polują, aby gromadzić udźce przywracające nadwątlone siły.

W odwiedzanych miastach i twierdzach znajdziesz z kolei: pieniądze, czterolistne koniczynki, które zapewniają dodatkowe życie bohaterom, listy z pożytecznymi informacjami i przedmioty specjalne, od których posiadania zależy ukończenie scenariusza.

Często ruszasz w sukurs pojmanym chłopom lub innym buntownikom – ratujesz nieszczęśników z lochów lub dybów. Kluczem do sukcesu jest zawsze skuteczne wykorzystanie zdolności specjalnych poszczególnych bohaterów. Na przykład Robin wspina się po powoju porastającym mury. Gdy jest w wieży bramnej, przecina liny, opuszczając zwodzony most. Siłacz Mały John ogłusza przeciwników, a braciszek Tuck krępuje ich, aby nie sprawiali kłopotów.

Wesoła kompania

Każdy z bohaterów umie walczyć wręcz, przynajmniej na podstawowym poziomie, a ponadto ma dwie lub trzy zdolności specjalne. Pozostawienie postaci na czas misji w Sherwood przy ćwiczeniach podnosi o jeden poziom umiejętność walki mieczem lub strzelania z łuku. Na każdą akcję zabierasz od jednego do pięciu bohaterów. Od charakteru zadania zależy, czy bierzesz ludzi o określonych zdolnościach, czy też wybierasz dowolnych kompanów. Pozostawionych w obozie zatrudniasz przy produkcji ekwipunku.

Obecność Robina nie jest wymagana tylko w kilku misjach rabunkowych. Warto wówczas pozostawić go w obozie i podnieść jego umiejętności walki wręcz.

Najważniejszych bohaterów jest sześcioro, przyłączają się do kompanii kolejno, a każdy z nich ma nowe, wyjątkowe zdolności. Robin Hood jest doskonałym łucznikiem, a ponadto do jego specjalności zaliczają się: ogłuszanie, rzut sakiewką, wspinanie się i skoki. Stutley odwraca uwagę strażników, rzucając w nich jabłkami

Gra oczarowuje szczegółowymi planszami. Masz wrażenie, że bohaterowie chodzą po obrazie.

Zwoje z informacjami i przedmioty, które można podnieść, unoszą się nad ziemią i obracają, więc łatwo je zauważyć. Warto je gromadzić, bo pomagają w grze.

i krępując siecią. Gdy trzeba zniknąć, udaje żebraka, posługuje się wytrychem i wiąże lub dobija pojmanych wrogów. Marion umie strzelać z łuku, leczyć ziołami i podsłuchiwać. Mały John biegle posługuje się pałką, gwiżdżąc ściąga uwagę wartowników, ogłusza ich, przenosi ciała poległych i nieprzytomnych, a także podsadza Robina do miejsc, do których trudno dotrzeć. Szkarłatny Will strzela z procy, po cichu dusi przeciwników, a przed strzałami zasłania się tarczą.

Braciszek Tuck upija nieprzyjaciół, traktuje ich pałą i wiąże. Pozostali członkowie wesołej kompanii mają podobne umiejętności.

Do broni!

Każdy bohater ma pewną liczbę punktów życia. Utrata wszystkich powoduje śmierć, przed którą chronią koniczynki. Czasem otrzymany cios ogłusza, zamiast zabić. Ogłuszona postać leży nieruchomo przez pewien czas. Znokautowanego bohatera może postawić na nogi inny, który ma zdolność leczenia ziołami. Ranna drużyna odzyskuje siły w trakcie odpoczynku, ale traci na to dużo czasu.

Starcia są częste i widowiskowe. W czasie potyczek możesz wykonywać sztuczki szermiercze, kreśląc myszą poziome i pionowe znaki, koła i ósemki. Twoi wrogowie to przede wszystkim żołnierze szeryfa. Różnią się rodzajem uzbrojenia, poziomem wyszkolenia i wytrzymałością.

Gra jest tak pomyślana, że miłośnicy skradania się zawsze znajdą sposób na uniknięcie walki. Służy do tego cały arsenał sztuczek, jakimi dysponuje wesoła kompania. Do najskuteczniejszych należy rzucenie sakiewki w pole widzenia grupy wojaków. Nie zawsze okazują się pazerni, ale czasem zdarzają się bijatyki o łup! Dzięki opcji szybkich działań planujesz całe sekwencje ruchów, które poszczególni bohaterowie wykonują jednocześnie. Perfekcyjne opanowanie tej opcji zajmuje jednak nieco czasu.

Jeśli masz dosyć ciągłego przekradania się, możesz śmiało ruszyć do walki. Twoi bohaterowie są na tyle silni, że dadzą sobie radę nawet z liczniejszymi oddziałami wroga. Powinieneś tylko uważać na specjalne jednostki przeciwnika: gwardzistów uzbrojonych w dwuręczne miecze i konnych rycerzy, których szarża powala nawet największego zucha!

Co widać, słychać i...

Mapę główną przedstawioną w rzucie izometrycznym, możesz przybliżać i oddalać. Jest też minimapa, praktyczna, bo widać na niej przemieszczające się postacie. Na czerwono zaznaczeni są wrogowie, do których drużyna zbliża się na odległość wzroku, a na szaro pozostali. Postacie neutralne są niebieskie, a twoi bohaterowie zieloni. Zaznaczone są też użyteczne przedmioty i informacje.

Ludzie na mapie głównej są mali i schematyczni. Za to całe otoczenie – krajobrazy, architekturę i wnętrza – przedstawiono z malarskim kunsztem. Trawa ma źdźbła, a liście drgają na wietrze. Tak realistycznej grafiki 2D jeszcze nie było w żadnej grze! Łucznicy cofają się na tyły, a osoba będąca w ruchu stanowi trudny cel dla strzelców. Postacie nie blokują się nawzajem, nawet gdy są blisko siebie. Robin Hood może wskakiwać na stoły, a gdy dochodzi do walki na schodach, zdarza się, że pokonani turlają się w dół, zbijając z nóg ludzi stojących na drodze!

Podobnie jak w grach **Commandos** i **Desperados** możesz podejrzeć pole widzenia przeciwników. Czasem, gdy orientują się, że jesteś w pobliżu, nad ich głowami pokazują się znaki zapytania i wykrzykniki. Gdy ktoś z kompanii podejdzie zbyt blisko lub wróg dostrzega zwłoki, zaczyna się niepokoić, a potem ogłasza alarm.

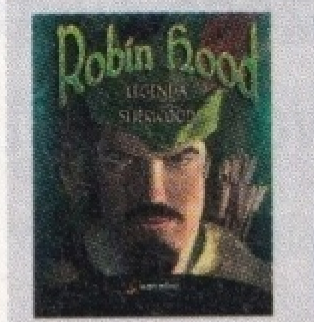
Gra oferuje trzy poziomy rozdzielczości oraz selekcję efektów graficznych i dźwiękowych. Muzyka została odpowiednio dobrana do klimatu gry, ale nie wyróżnia się niczym szczególnym. Polska wersja językowa jest dobra i nie zawiera błędów, a dialogi są zarówno czytane przez aktorów, jak i pisane. MAL

Maciej Jurewicz

Czysta frajda

Na pierwszy rzut oka **Robin** wydawał mi się kolejnym tytułem – naciągaczem. Ot, pomysł z **Commandosa**, tylko faszyści jacyś dziwni, bo w kolczugach. A jednak epigoni ze Spellbounda to równi goście. Nie poprzestali na przeniesieniu sprawdzonych rozwiązań, ale dorzucili wiele nowego. System rozwoju umiejętności oraz zadania poboczne i dodatkowe misje przywodzą na myśl RPS-y w stylu nowego **WarCrafta**. Ale najważniejsze jest podejście do walki. Jeśli przy n-tym wczytywaniu misji w **Commandosie** i **Desperados** wyłeś z rozpaczy, to **Robin** mile cię zaskoczy. Tutaj nareszcie możesz rzucić się w wir walki i wytłuc do nogi wszystkie małe, wredne ludziki stojące ci na drodze.

Robin Hood — Taktyczna zręcznościówka



Wydawca	CD Projekt	Data wydania	12.02.2003
Język	polski (wersja kinowa)	Cena	29,90 zł
W zestawie	pudełko, instrukcja – 8 str, 1 CD	Od lat	12

Początkujący | Zaawansowani | Zawodowcy: 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

Czas na opanowanie 15 minut | Rozgrywka solo 25 godzin | Rozgrywka multiplayer brak

KRYTERIA OCENY

- (+) ogromna liczba rozwiązań i możliwości
- (+) ciekawa fabuła
- (+) piękne, malarskie krajobrazy
- (–) mało plansz
- (–) problemy z rozróżnieniem postaci
- (–) brzydkie obrazki po powiększeniach

MULTIPLAYER

Na 1 PC 1 gracz | Lan/Internet (16 graczy) | Modem (0 graczy) | Komputer (0 graczy)

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2 | Voodoo 5 | GeForce1/2 MX | GeForce2/4 MX | Radeon 9000 | GeForce3 | GeForce4 Ti | Radeon 9700

MINIMALNE	STANDARDOWE	ZALECANE
CPU 400 MHz	CPU 800 MHz	CPU 1,2 GHz
128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
1 GB na twardym dysku	1 GB na twardym dysku	1 GB na twardym dysku

ALTERNATYWA

Desperados
Drużyna rewolwerowców przeżywa przygody na Dzikim Zachodzie.

No One Lives Forever 2
Piękna pani Cate Archer wykonuje niebezpieczne misje i zadania.

OCENA

Grafika	Świetna
Dźwięk	Dobry
Sterowanie	Dobre
Złożoność	Wysoka
Multiplayer	Brak

80% GRYWALNOŚĆ

Średniowieczni **Commandosi** z dużą dawką szermierki

Sektor Oriona – siedem lat później

Master of Orion III

Wkrótce na rynek trafi kolejna część cyklu Master of Orion. Czy warto było czekać na nią siedem lat? GameStar sprawdził to dla ciebie jeszcze przed premierą gry.

W grze **Master of Orion III** wcielasz się w przywódcę kosmicznego imperium. Do dyspozycji masz cały potencjał gospodarczy, naukowy, dyplomatyczny i militarny swojej rasy. Gra jest rozbudowana, a zabawa przypomina poruszanie się po bazie danych. Warto poświęcić kilka rozgrywek na dokładne zbadanie ekonomiczno-społecznych zależności związanych z zarządzaniem. Dopiero wtedy będziesz gotowy na podbój Sektora Oriona.

Fakty

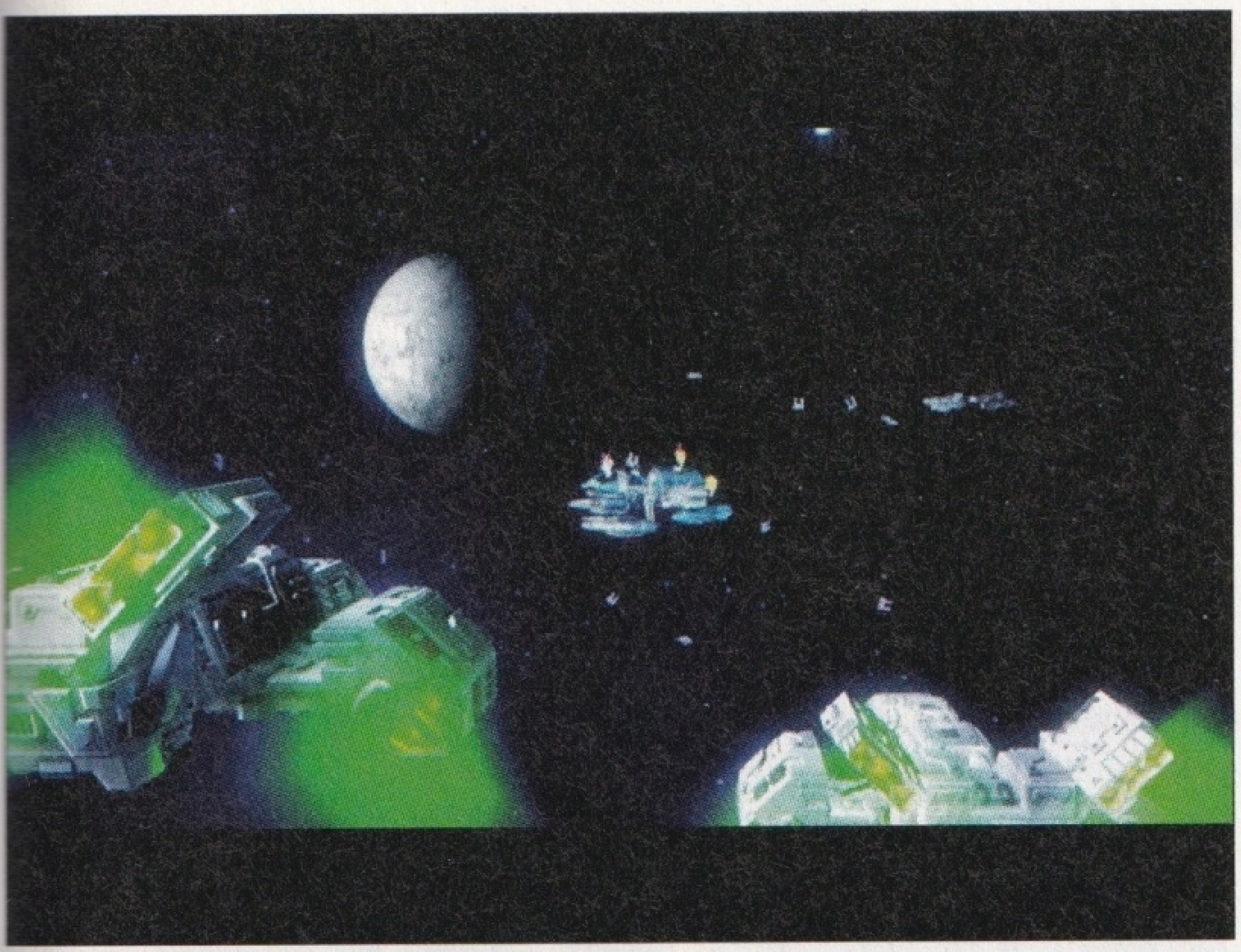
- 16 ras do wyboru dla gracza
- do 16 komputerowych przeciwników
- 5 tajemnic Antaran do odkrycia

Galaktyka

W **Master of Orion III** każda gra toczy się w losowo wygenerowanej galaktyce, zawierającej stałe elementy, na przykład system słoneczny Orion. Rozpoczynając rozgrywkę, określasz cechy galaktyki, takie jak kształt, rozmiar, częstotliwość występowania specjalnych planet (specials), czy liczba zamieszkujących ją cywilizacji. Największe galaktyki liczą setki systemów słonecznych, z których każdy ma średnio trzy do czterech planet.

Do wyboru masz 16 ras, pogrupowanych w osiem kategorii: Humanoid, Cybernetik, Ichthytosian, Ethereal, Geodic, Insecta i Harvester. Każda z nich charakteryzuje się odmiennymi cechami, każdą możesz zmodyfikować wedle własnego

Antaranie – starożytna rasa. Wilk, który nagle stał się owczarkiem?



Spotkanie w przestrzeni i myśliwce jako komitet powitalny. Czy to zgodne z etykietą dyplomatyczną?

uznania. Jedne rasy przodują w produkcji przemysłowej, inne w ochronie środowiska, nauce czy też w walce. Nie zmienisz, niestety, nazwy gatunku ani jego wizerunku.

Weteranów poprzednich części cyklu zaskoczy zapewne brak kilku cywilizacji, jednakże ich nieobecność tłumaczy historia Sektora Oriona, a ostatnich przedstawicieli tych ras można spotkać w formie śladowych populacji na niektórych planetach.

Pierwsze kroki w nieznane

Każda cywilizacja dysponuje na początku jedną zasiedloną planetą w macierzystym układzie, trzema statkami systemowymi i trzema jednostkami pozasystemowymi (dwie jednostki zwiadowcze i jedna kolonizacyjna). Twoje pierwsze okręty są powolne, więc zbadanie sąsiednich systemów może zająć sporo czasu, zwłaszcza jeśli decydujesz się na zboczenie z łączących systemy tuneli nadprzestrzennych.

Gdy odnajdujesz planety nadające się do zasiedlenia, rozpoczynasz kolonizację. W tym miejscu daje o sobie znać nadopiekuńcza SI gry, gdyż nowa kolonia zostaje wstępnie zagospodarowana zgodnie z jednym z predefiniowanych schematów rozwoju. Jeśli jednak nie chcesz wierzyć algorytmom gry, możesz wyłączyć SI i własnoręcznie zadbać o dobro kolonistów.

Autorzy gry przestraszyli się stopnia komplikacji w swojej produkcji, obawiając się, że zabraknie odbiorców skłonnych nabyć tak rozbudowaną grę. Dlatego w **Master of Orion III** na każdym kroku spotykasz opcje uaktywnienia SI do poszczególnych zadań. W wielu wypadkach są uruchomione domyślnie, dopiero na własne życzenie możesz z nich zrezygnować. Często nie do końca.

Bracia w rozumie

Eksplorując przestrzeń, napotykasz inne cywilizacje. Jeśli zaczynasz rozgrywkę jako członek Rady Oriona, już na starcie utrzymujesz stosunki dyplomatyczne z innymi jej członkami. Opcje dyplomacji są w **Master of Orion III** rozbudowane. Możesz nawiązywać z innymi rasami kontakty gospodarcze, inicjować wymianę naukową, handlować technologiami, a nawet planetami. Z pozycji siły możesz nawet zmuszać inne cywilizacje do płacenia sobie trybutu czy oddawania systemów. A to tylko wierzchołek góry lodowej.

Rada Oriona ma wpływ na całą politykę Sektora. Przykładowo jest w stanie zakazywać używania pewnych broni, czy opodatkować terraformizację planet, tak, że staje się nieopłacalna (nazywa się to ustawą o zachowaniu środowiska naturalnego). Wewnątrz rady można rozgrywać małe gry polityczne, szkalować jednych jej członków, a podlizywać się innym.

Polityka jest jedną z najsilniejszych stron tej gry. Całą rozgrywkę da się ukończyć za pomocą dyplomacji, zasiadając w fotelu prezydenckim rady. Wymaga to jednak usunięcia z tej pozycji Nowych Orionidów, czyli przefarbowanych Antaran, znanych z jak najgorszej strony graczom w **Master of Orion II: Battle of Antares**.

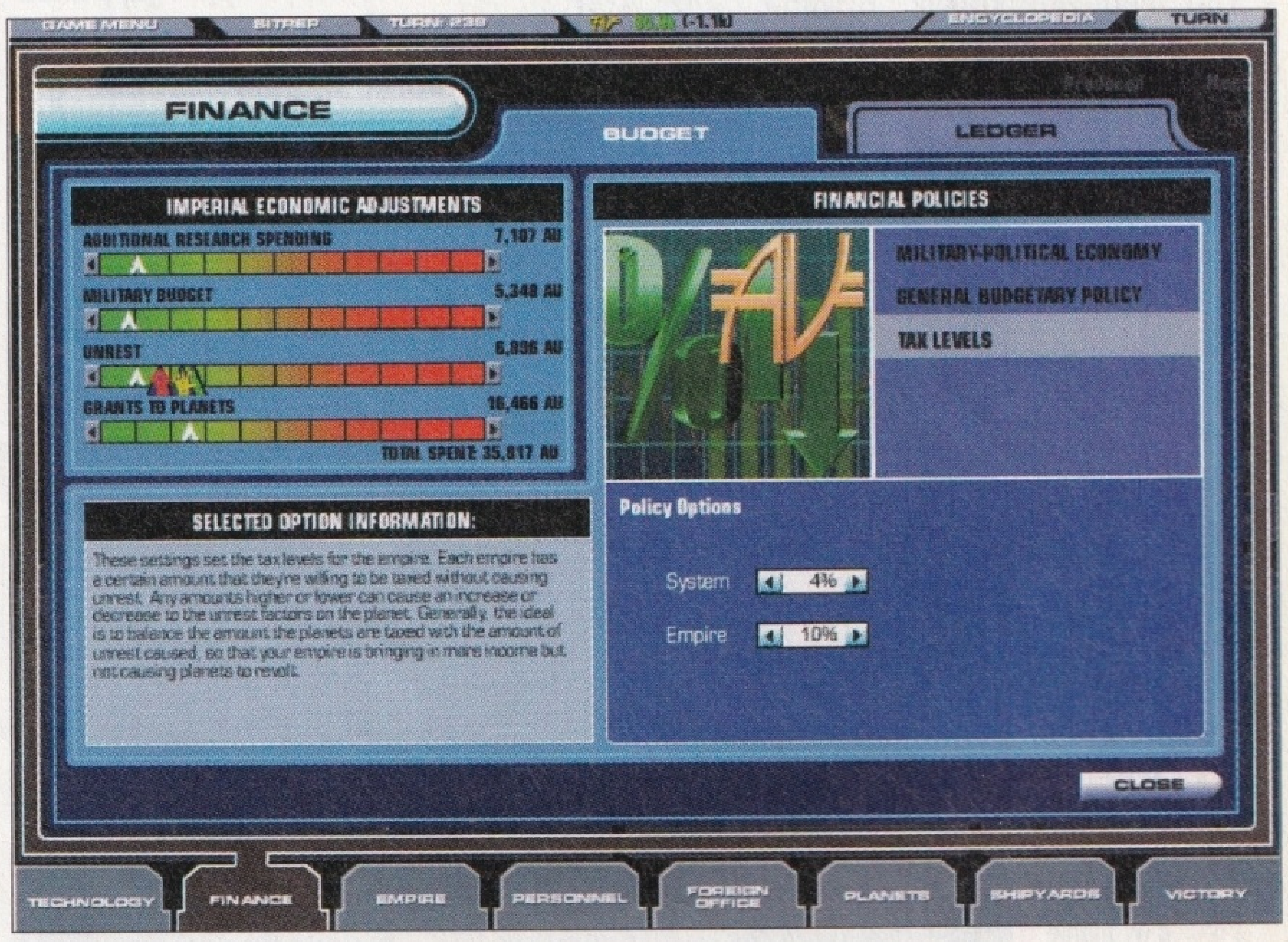
Dziel i rządź

Ekonomia odgrywa w **Master of Orion III** niebagatelną rolę. Zarządzanie zasobami pochłania większość czasu. Pod tym względem nowy tytuł dystansuje dotychczasowe produkcje z gatunku 4X (eXplore, eXpand, eXploit, and eXterminate) o kilka długości. Czasami ma się wrażenie zabawy raczej w strategię ekonomiczną niż w klasyczną strategię 4X.

Podatki, nastroje społeczne, emigracja i imigracja, dotacje dla planet, zatrudnienie, wykorzystanie zasobów – ze wszystkimi tymi zagadnieniami, jak też z wieloma innymi pokrewnymi, przyjdzie ci się zmierzyć. Oczywiście możesz powierzyć większości spraw SI, lecz komputer nie jest najlepszym reprezentantem twoich interesów. Na szczegółowe opisanie ekonomii, typów rządów, administrowania podbitymi ludami, budżetu imperium i podobnych zawiłości nie ma tu miejsca. Ale w poradniku w bieżącym numerze GameStara znajdziesz więcej informacji.

Kto stoi, ten się cofa

Wynalazki i związany z nimi rozwój tradycyjnie są ważną częścią gry. **Master of Orion III** oferuje setki potencjalnych odkryć, mających ułatwić twojemu imperium zdobycie dominującej pozycji w Sektorze Oriona. Wysiłek naukowców rozdzielasz pomiędzy nauki społeczne, ekonomię, fizykę,



Witamy w profesjonalnej bazie danych zarządcy galaktycznego mocarstwa.

Łukasz M. Wiśniewski

Gość z dawna oczekiwany

Od czasu premiery **Master of Orion II** upłynęło siedem lat. Czekałem z utęsknieniem i przyznam się bez bicia, ze stabnącą nadzieją na kolejną część z cyklu. Dziś **Master of Orion III** zajął wreszcie należne sobie miejsce na twardym dysku mojego komputera. Mam wrażenie, że muszę na dłuższy czas zapomnieć o tych 800 MB, bo nieprędko znudzę się zarządzaniem kosmicznym imperium i poznawaniem tajemnic Sektora Oriona. Dodatkowo ekipie z Quicksilver należy się szacunek za próbę uporządkowania historii sektora. Liczącą prawie 100 tysięcy znaków opowieść można znaleźć w 90-stronicowej instrukcji do gry i na 200 stronach w PDF. Polecam tę lekturę, choć wielką literaturą historiograficzną jej nie nazwę. Samą grę, oczywiście, też polecam. Koniec, kropka. Muszę dziś jeszcze zrobić kilka tur.

matematykę, biologię i rozwiązania energetyczne. Zależnie od potrzeby koncentrujesz się na konkretnych dziedzinach. Zdobycie technologicznej supremacji zapewnia ci spokojny sen, gdyż prymitywne gadżety przeciwników będą tylko rozśmieszać twoich żołnierzy i szpiegów. Nie uczyni to, co prawda, twoich armii niepokonanymi (nec Hercules contra plures), ale ułatwi życie.

Musisz też pamiętać o tym, że w Sektorze Oriona wcześniej istniały rozwinięte cywilizacje, a jedna z nich, Antaranie (och, przepraszam, Nowi Orionidzi), wciąż trwa na posterunku. Wiele czasu upłynie, nim twoje imperium dorówna im poziomem rozwoju.

Pięść imperium

Prędzej czy później, gdy opcje dyplomatyczne zawiodą, będziesz zmuszony do użycia cennych zasobów na produkcję militarną. Większą ich część pochłania gwiezdna flota, lecz planety należy zdobywać siłami lądowymi. Anihilacja populacji na planetach (a nawet całych globów) jest możliwa, lecz nieopłacalna – przedstawiciele innych ras świetnie się czują w światach ekstremalnie wrogich dla twoich braci i sióstr. W grze wykorzystujesz rozbudowane opcje tworzenia statków kosmicznych. Możesz zbudować jednostkę dosłownie od zera, decydując o jej pancerzu, silnikach czy uzbrojeniu. Euforia jednak słabnie, gdy przypomnisz sobie **Master of Orion II: Battle of Antares**, gdzie opcje te były jeszcze lepiej rozbudowane. Cóż, w dalszym ciągu jest to więcej, niż oferują inne gry. Gdy już utworzysz jednostki, połączysz je w grupy zadaniowe i rzucasz do boju, dochodzi do starcia. W poważniejszych bitwach lepiej samemu wydawać rozkazy. Bitwa rozgrywana jest w czasie rzeczywistym, co sprawia, że nie można grać w trybie multiplayer na jednym pececie. SI przeciwników ma tendencję do masowej produkcji słabych, tanich statków, które grupuje w armady i wysyła na pożarcie twoim doborowym okrętom.

Rzut okiem na Sektor Oriona

Mimo mankamentów, **Master of Orion III** jest produktem udanym. Od tego typu gier nie oczekuje się rozbudowanej grafiki, dlatego cieszą nas oglądane co pewien czas obrazy planet, bodajże jedyny, oprócz wizerunków emisariuszy obcych cywilizacji, przebłysk animowanej grafiki.

Muzyka jest stonowana, spokojna, nienatrętna. Efekty specjalne nie rzucają na kolana, ale nie żenują. Dzięki takiemu podejściu do dźwięku i grafiki gra nie ma wyśrubowanych wymagań.

Gdyby nie upadek kilku projektów związanych z podobnymi grami (na przykład

Chyba ludzka przyjaźń nie jest dziś w cenie w galaktyce. Czerwone linie oznaczają wojnę.

Stars!: Supernova Genesis), **Master of Orion III** miałby silną konkurencję ze względu na opóźnienie. W tej sytuacji jednak może święcić tryumfy wśród graczy, którzy lubią gimnastykę mózgu.

Na koniec wisienka: autorzy wbudowali w grę budzik, mający oderwać cię od gry o określonej godzinie. Niezwykle przydatna zabawka, jeżeli zdecydujesz się jej użyć. LTC

Gry z lamusa

Krótka historia sektora Oriona

Wszystko zaczęło się na początku roku 1993, gdy na biurka decydentów w firmie Microprose trafiła gra **Star Lords** stworzona przez SimTex, nikomu nieznaną grupę projektantów gier z Teksasu. Projektowi przewodził Steve Barcia, któremu zaczęli pomagać wyznaczeni przez Microprose betatesterzy Alan Emrich (redaktor magazynu Computer Gaming World) i jego kolega Tom Hughes.

W czasie wprowadzania licznych modyfikacji gra zmieniła tytuł na **Master of Orion** i pod koniec roku trafiła na sklepowe półki. Choć nie imponowała grafiką (stało się to z czasem wręcz znakiem szczególnym serii), bez trudu konkurowała na rynku z niepokonaną do wtedy **Cyvilization** Sida Meyera.

Sukces gry skłonił Microprose do rozpoczęcia prac nad jej kontynuacją. Projektem nadal zajmowało się SimTex, choć sam Steve Barcia, zajęty pracą w Spectrum Holobyte, w mniejszym stopniu partycypował w pracach. Początkowy tytuł **Master of Antares** zmieniono na **Master of Orion II: Battle of Antares** i w takiej formie gra ukazała się w 1996 roku.

Wprowadzono wiele innowacji względem części pierwszej, w tym tryb multiplayer. Gra odniosła wielki sukces i wszystko wskazywało na to, że na kolejną część serii nie trzeba będzie długo czekać (mówiło się wtedy o roku 1999).

Niestety, kolejne kłopoty, w tym tarcia na linii Microprose – SimTex, wciąż opóźniały prace. Wreszcie projekt zamknięto. Dopiero w roku 1999 kontynuacji cyklu **Master of Orion** podjęło się studio Quicksilver Software, a wydawcą została firma Infogrames (**Cywilizacja 3**, **Imperium Galactica**, **Total Annihilation**). Po ponad trzech latach prac i wyznaczania nowych terminów wydania gra uzyskała wreszcie status produkcyjny „Gold" i z datą 25 lutego 2003 zawita do sklepów.

Dla wielbicieli klasyki: oryginalną grę **Star Lords** można pobrać bezpłatnie pod adresem www.fileplanet.com/files/40000/44749.shtml

Emisariusz Trilarian przemyślał naszą ofertę w swoim zacisznym akwarium i postanowił podpisać układ o wymianie handlowej.

Master of Orion III — Strategia turowa

Wydawca	CD Projekt	Data wydania	już jest
Język	angielski	Cena	49,99 zł
W zestawie	CD z grą, audio CD , pudełko	Od lat	12

Początkujący: 1 2 3 | Zaawansowani: 4 5 6 7 | Zawodowcy: 8 9 10

Czas na opanowanie 10 godzin — Rozgrywka solo bez ograniczeń — Rozgrywka multiplayer b.o.

KRYTERIA OCENY

+	–
wysoki stopień komplikacji	brak opcji gry w trybie multiplayer
możliwość tworzenia własnych konstrukcji	nadgorliwość SI w zarządzaniu planetami
doskonale rozwinięta warstwa ekonomiczna	ograniczona możliwość tworzenia własnych ras

MULTIPLAYER

Na jednym PC (1) — LAN/Internet (8 graczy) — Modem (0 graczy) — Komputer (0 graczy)

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2 — Voodoo 5 — GeForce1/2 MX — GeForce2/4 MX — Radeon 9000 — GeForce3 — GeForce4 Ti — Radeon 9700

MINIMALNE	ŚREDNIE	ZALECANE
CPU 200 MHz	CPU 300 MHz	CPU 500 MHz
128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
400 MB miejsca na twardym dysku	800 MB miejsca na twardym dysku	800 MB miejsca na twardym dysku
karta graficzna 3D	karta graficzna 3D	karta graficzna 3D

ALTERNATYWA

Stars
Wyrosła na podstawie serii **Master of Orion** i skoncentrowała się na trybie multiplayer.

Cywilizacja 3
Najnowsza gra z serii stworzonej przez Sida Meyera. Ciekawa i rozbudowana.

OCENA

Grafika	Przeciętna
Dźwięk	Przeciętny
Sterowanie	Dobre
Złożoność	Bardzo wysoka
Multiplayer	Dobry

90% GRYWALNOŚĆ

Symulator galaktycznego imperium

Strategia globalna dla najlepszych

II wojna światowa

Tym razem nie będzie przegranej kampanii wrześniowej.

730 prowincji to gigantyczny teatr działań wojennych. Jak odegrasz swoją rolę?

W najnowszej produkcji twórców **Europa Universalis**, sławnej serii historycznych gier strategicznych, masz szansę zmienić historię i stworzyć potężne mocarstwo. Dość już wojen o sukcesję i koligacje! Tym razem stajesz na czele jednego z dowolnych państw świata i rozpoczynasz grę w okresie tuż przed II wojną światową, a jeśli jesteś sprawnym politykiem, udaje ci się zmienić bieg historii. W czasie zabawy wykorzystujesz rozgrywki dyplomatyczne, prowadzisz wojny, a także rozbudowujesz przemysł i gospodarkę. A wszystko po to, aby podbić prowincję sąsiadów i sprawić, by twoje państwo narzucało słabszym swoją wolę.

Początek gry. Coś na pobudzenie uczuć patriotycznych.

Bitwy, kampanie, dowódcy

W grze bierzesz udział w jednej z trzech kampanii. W każdej wybierasz dowolne państwo. Niestety, układy dyplomatyczne faworyzują mocarstwa, które chcą narzucić swoją ideologię (demokrację, faszyzm lub komunizm) mniejszym krajom. Z kolei państwa neutralne często pozostają bierne. Dlatego łatwo podbić krok po kroku na przykład całą Argentynę.

Rozgrywka toczy się na mapie podzielonej na 730 prowincji należących do 70 państw! W zależności od potrzeb określasz, jakie informacje mają być na niej wyświetlane. Na przykład przełączasz się pomiędzy mapą polityczną, klimatyczną, zaopatrzeniową i gospodarczą. Na ostatniej z wymienionych oglądasz złoża węgla, żelaza, ropy naftowej i kauczuku – są to surowce o znaczeniu strategicznym. Jeśli brakuje ci któregoś, możesz uzyskać go z innych surowców. Na przykład gumę uzyskujesz z ropy naftowej. Jednak najszybciej uzyskujesz potrzebne dobra, handlując z innymi państwami.

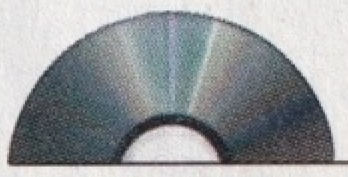
Pieniądze, pieniądze, pieniądze!

Aby zwyciężyć, powinieneś się wykazać jako sprawny polityk i błyskotliwy ekonomista. Decydujesz, czy twój przemysł angażuje się przede wszystkim w wytwórstwo, czy też stawiasz na zaopatrzenie, badania naukowe lub tworzenie nowych sił zbrojnych. Każde państwo może przebadać aż 911 projektów badawczych w 14 dziedzinach naukowych. Dodatkowo w czasie gry dostępnych jest osiem typów wojsk lądowych, sześć lotniczych i sześć marynarki wojennej. Rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym. Wojny są realistyczne – walczące wojska potrzebują zaopatrzenia, a wynalazki mają duży wpływ na działania wojenne. W grze dostępny jest też edytor scenariuszy. KD

Łukasz M. Wiśniewski

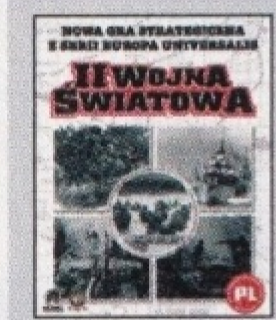
Tym razem wygramy

Nieraz już autorzy gier umożliwiali nam zmianę przebiegu II wojny światowej. Tym razem masz sposobność poprawienia bardzo wielu błędów historii. Narzekałeś, że Polska miała świetne prototypy broni, których nie wdrożono do produkcji? Teraz to zmienisz. Pomstowałeś, że wojska nie zostały odpowiednio przygotowane do obrony, choć wojna była nieunikniona? Nic nie stoi na przeszkodzie, by tym razem Rzeszy nie udało się nas zaskoczyć. Drogi podboju i rozsądnych sojuszy militarnych stoją przed tobą otworem. Wstyd nie skorzystać z takiej okazji.



Na CD/DVD: patch do gry

II wojna światowa RTS



Wydawca	CD Projekt	Data wydania	luty 2003
Język	polski	Cena	99,90 zł
W zestawie	pudełko, instrukcja, 1 płytka	Od lat	12

Początkujący: 1 2 3 | Zaawansowani: 4 5 6 7 | Zawodowcy: 8 9 10 (zaznaczone: 8)

Czas na opanowanie 5 godzin · Rozgrywka solo 80 godzin · Rozgrywka multiplayer 5 godzin

KRYTERIA OCENY

+	−
realistyczna rozgrywka	niewygodny interfejs użytkownika
bardzo wiele usprawnień	czasem zawodzi SI przeciwnika
wciągająca rozgrywka	słabo wyważona rozgrywka

MULTIPLAYER

Na 1 PC 1 · LAN/ Internet 8 · Modem (0 graczy) · Komputer (0 graczy)

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2 · Voodoo 5 · GeForce1/2 MX · GeForce2/4 MX · Radeon 9000 · GeForce3 · GeForce4 Ti · Radeon 9700

MINIMALNE	STANDARDOWE	ZALECANE
CPU 300 MHz	CPU 500 MHz	CPU 800 MHz
64 MB RAM	128 MB RAM	256 MB RAM
350 MB miejsca na dysku	350 MB miejsca na dysku	350 MB miejsca na dysku

ALTERNATYWA

Europa Universalis II
Dopracowana w najdrobniejszych szczegółach gra strategiczna. Akcja rozgrywa się w wiekach XV-XVIII.

Master of Orion 2
Akcja rozgrywa się w kosmosie, jednak ma niepowtarzalny urok i szybko wciąga.

OCENA

Grafika	Przeciętna
Dźwięk	Przeciętny
Sterowanie	Dobre
Złożoność	Wysoka
Multiplayer	Przeciętny

74% GRYWALNOŚĆ

Monumentalna symulacja II wojny światowej

Wspaniałe połączenie RTS i RPG.
Celtic Kings
DODATKOWO W PUDEŁKU
PŁYTA Z MUZYKĄ Z GRY ORAZ
PORĘCZNE OPAKOWANIE DVD
PC CD-ROM
Celtic Kings
Najnowsza wersja gry
Celtic Kings zawiera
patch nr 1.15
PC CD-ROM
Celtic Kings
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
Ocena 8+/10
PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl
Już w sklepach
Cena: 99,90 zł
© 2003 CENEGA Poland Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Opracowanie gry: © HAEMIONT Games. Wszystkie prawa zastrzeżone.
© 2003 Russobit Publishing.
HAEMIMONT GAMES
WWW.RUSSOBIT-M.RU
www.cenega.pl
Wydawca gry w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 886 64 33 do 35 Faks (22) 868 52 60
CENEGA

PC CD ROM
I Ty wstąp do Legionów!
Praetorians – strategia w czasie rzeczywistym.
Cesarstwo Rzymskie w okresie swej świetności:
ponad 20 historycznych misji, jak wojna w Galii
czy podbój Egiptu.
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
PRAETORIANS
Na chwałę Imperium
DODATKOWO W ŚRODKU ZNAJDZIESZ
PLAKAT Z OPISEM ODDZIAŁÓW ORAZ
PORĘCZNE OPAKOWANIE TYPU DVD Case
PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl
Już w sklepach
PRAETORIANS
Patronat medialny:
wp.pl
gry.wp.pl
www.cenega.pl
PYRO STUDIOS
EIDOS INTERACTIVE
Wydawca gry w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
CENEGA
Praetorians™ © Pyro Studios 2002. Wydane przez Eidos Interactive. Opracowane przez Pyro Studios. Praetorians to znak towarowy Pyro Studios.

WarCommander

Kolejny klon gier **Commandos** i **Close Combat**.

Zwycięska potyczka w lasach. Mimo ciężkich strat zlikwidowano patrol wroga!

Wcielasz się w dowódcę batalionu Rangersów. Zaczynasz od lądowania w Normandii w 1944 roku, aby przenieść się w głąb Francji, trafić do Belgii i Holandii i zakończyć rajd u wrót Berlina.

W grze jest 11 rodzajów jednostek piechoty (dowódca, saper, miotacz ognia, operator moździerza, zwiadowca, snajper) oraz pojazdy, które pojawiają się sporadycznie (czołgi, jeepy i ciężarówki). Podczas rozgrywki jednostki zbierają punkty doświadczenia, które poprawiają ich charakterystyki. W niektórych misjach możesz wznieść kilka z 12 dostępnych budowli – magazyn, gniazdo karabinów maszynowych, szpital, warsztat itd. Liczbę i rodzaj jednostek oraz budynków zawsze narzuca ci komputer. **JR**

Jarosław Rokicki

Tylko dla cierpliwych!

Spodziewałem się klasycznego RTS-u z elementami akcji i taktycznej rozgrywki, a **WarCommander** to **Commandos**, tyle że w większej skali! Dostępne w grze budynki są w zasadzie zbędne, oddziały mogą być o połowę mniejsze, a uzupełnień prawie nie ma. Nie odkryłem też, na jakich zasadach jednostki uzyskują doświadczenie – trudno się zorientować, czy pojawiający się w kolejnych misjach żołnierze to ci, których już kiedyś prowadziłem do walki. Denerwuje mnie to, że jednostki w trybie defensywnym nie odpowiadają na ogień wroga i giną bez jednego wystrzału. **WarCommandera** polecam wyłącznie najzagorzalszym fanom gier w stylu **Commandosów**, uzbrojonym dodatkowo w nieprzebrane pokłady cierpliwości.

WarCommander — RTS z elementami akcji

Wydawca	Cenega	Data wydania	22.12.2002
Język	polski	Cena	99,90 zł
W zestawie	instrukcja – 40 str., pudełko DVD, 1 CD	Od lat	15

Początkujący: 1 2 3 | Zaawansowani: 4 5 6 **7** | Zawodowcy: 8 9 10

Czas na opanowanie 0,5 godziny · Rozgrywka solo 20 godzin · Rozgrywka multiplayer 10 godzin

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2 · Voodoo 5 · GeForce1/2 MX · GeForce2/4 MX · Radeon 9000 · Geforce3 · GeForce4 Ti · Radeon 9700

MINIMALNE	STANDARDOWE	ZALECANE
CPU 450 MHz	CPU 700 MHz	CPU 700 MHz
64 MB RAM	128 MB RAM	128 MB RAM
600 MB na twardym dysku	600 MB na twardym dysku	600 MB na twardym dysku
karta 3D	karta GeForce2	karta GeForce3

OCENA

Grafika	Słaba
Dźwięk	Przeciętny
Sterowanie	Słabe
Złożoność	Wysoka
Multiplayer	Przeciętny

Strategia dla cierpliwych

Ski Park Manager

Skocznia nie dla Adama Małysza.

Kurort we wczesnym stadium rozwoju – dwa wyciągi, kilka kwater i szkółka.

Zarządzasz kurortem narciarskim, budujesz skocznie i obiekty sportowe oraz sprawdzasz swoje umiejętności menedżerskie. Niestety grafika jest przestarzała i nie dorównuje dzisiejszym grom.

Na początku gry wybierasz jedno z 90 dostępnych miejsc, w którym zamierzasz zbudować ośrodek. Każda mapa ma bramę wejściową, a na koncie firmy jest gotówka, za którą budujesz infrastrukturę. Wytyczasz trasy narciarskie i wyciągi, stawiasz lokale, hotele, pensjonaty, restauracje, wypożyczalnie sprzętu i wiele innych budowli. Zatrudniasz też personel i organizujesz akcje promocyjne. Ważnym elementem rozgrywki są badania nad nowymi technologiami (nowocześniejsze kolejki) oraz nowymi formami wypoczynku na śniegu. Podczas rozgrywki zmienia się pogoda, więc w kurorcie podczas sezonu narciarskiego może zabraknąć śniegu. Musisz wówczas kupić maszyny naśnieżające stoki lub zwinąć interes. **JR**

Jarosław Rokicki

Zima bez śniegu

Pomysł gry, w której zarządzasz kurortem narciarskim, jest chybiony. Choć jestem fanatykiem jazdy na nartach, **Ski Park Manager** zupełnie do mnie nie przemawia. Gra jest brzydka, szybko się nudzi, a patrząc na szusujące ludziki, tylko się złościłem, że sam nie mogę pozjeżdżać.

SKI Park Manager — Strategia ekonomiczna

Wydawca	CD Projekt	Data wydania	już jest
Język	polski	Cena	19,90 zł
W zestawie	1 CD z grą, instrukcja 2 str. i poradnik	Od lat	b.o.

Początkujący: 1 2 3 | Zaawansowani: 4 **5** 6 7 | Zawodowcy: 8 9 10

Czas na opanowanie 1,5 godziny · Rozgrywka solo 10 godzin · Rozgrywka multiplayer brak

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2 · Voodoo 5 · GeForce1/2 MX · GeForce2/4 MX · Radeon 9000 · GeForce3 · GeForce4 Ti · Radeon 9700

MINIMALNE	STANDARDOWE	ZALECANE
CPU 350 MHz	CPU 500 MHz	CPU 500 MHz
64 MB RAM	128 MB RAM	128 MB RAM
600 MB na twardym dysku	600 MB na twardym dysku	600 MB na twardym dysku
karta 3D 16 MB	karta 3D 16 MB	karta 3D 16 MB

OCENA

Grafika	Słaba
Dźwięk	Przeciętny
Sterowanie	Słabe
Złożoność	Przeciętna
Multiplayer	Brak

Kurort narciarski bez śniegu

Sport

Piotr Nowakowski

Czy w grach przedstawiających czterokołowe pojazdy pędzące po okrągłych torach da się wymyślić jeszcze coś ciekawego? Oczywiście że tak! Dopóki wyścigi nie zaczną przypominać wirtualnej rzeczywistości, twórcy mają jeszcze wiele do zrobienia. Autorzy **Total Immercion Racing** wpadli na dobry pomysł – zasymulowali psychikę i emocje komputerowych kierowców. Niestety, przeciwnicy są niezbyt rozgarnięci. Dokładny test na następnej stronie.

Tymczasem wszyscy czekamy na trzecią odsłonę **Colin McRae Rally**. Czekamy niecierpliwie mimo niezbyt przychylnych opinii w wielu zapowiedziach. Niestety premiera gry coraz bardziej się odwleka. Po błędach w wersji konsolowej, która trafiła na rynek europejski, twórcy szlifują wersję dla Amerykanów. Tym samym pecetowy McRae tuż przed metą utknął w korku. Czyżby miał go wyprzedzić Richard Burns? Nad grą firmowaną nazwiskiem byłego mistrza świata pracuje SCI. Szczegóły nie są znane, ale efekt końcowy może być ciekawy, bowiem prac doglądają osobiście Burns oraz jego pilot Robert Reid. Czyżby rodziła się właśnie konkurencja dla podupadającego Colina?

Sport – na to czekamy

Lp.	Tytuł	Producent	Ukaże się
1	Colin McRae 3	Codemasters	2003
2	Championship Manager 4	Eidos Interactive	III 2003
3	Racing Simulation 3	UbiSoft	III 2003
4	Richard's Burns' Rally	SCI	2003
5	Toca Race Driver	Codemasters	IV 2003
6	Xpand Rally	Techland	IV 2003

O czym myślą komputerowi kierowcy

Total Immersion Racing

Mijasz bolid rywala i bezkarnie śmiejesz się mu w twarz. Nagle kierowca odwraca się i pokazuje ci język. Potem niespodziewanie wciska gaz i zostawia cię w kłębach dymu.

Fakty

- 14 modeli samochodów
- 12 torów wyścigowych
- 3 kategorie mistrzowskie
- 4 poziomy trudności
- 3 ustawienia kamery

Od startu wduszasz gaz do dechy i już na pierwszej prostej mijasz kumpla z zespołu oraz Japończyka. Odwracasz się i machasz Azjacie: bye, bye. Rywal odwzajemnia twój gest. Sekundę później rozumiesz dlaczego. Zapominasz skręcić, lądujesz w piachu. Po minucie znów wyprzedzasz rywali. Tym razem bez miłych gestów i oglądania się za siebie. Czołówkę dopadasz na ostrym wirażu. Zahamować nie dasz rady, więc walisz prosto na nich. Dorwałeś jednego! Staranowane BMW uderza w betonowy murek, a ty wykorzystujesz siłę zderzenia do utrzymania się na torze. Przed tobą ostatni rywal! Jego auto jest szybsze, ale kierowca zbyt pewny siebie. Na prostej drodze zaczyna kluczyć, łapie trawę i wypada na pobocze. Tego się po komputerowym rywalu nie spodziewałeś! Liderem nie jesteś długo, bo wchodzisz w zakręt z ponad setką na liczniku. Uderzasz czołowo w betonowy murek. Odruchowo spoglądasz na maskę – ale jak zwykle, nie ma na niej najmniejszej rysy. Gdy zachwycasz się pancerną konstrukcją auta, wszyscy cię wyprzedzają. Znów musisz gonić Japończyka. Na szczęście do mety jeszcze kilka okrążeń...

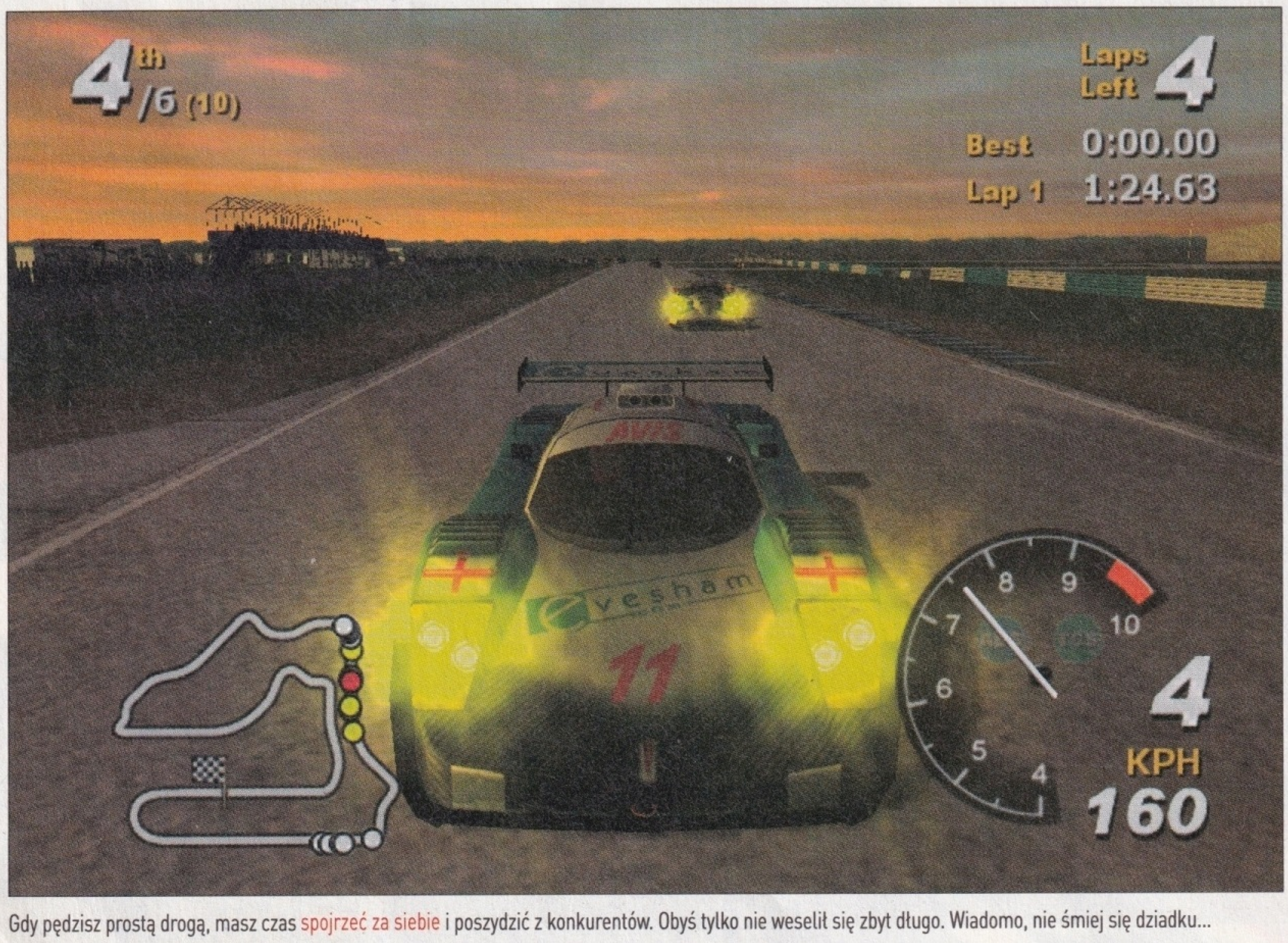
Znaczek nad samochodem rywala zdradza jego nastawienie i poziom agresji.

Cyfrowi nieudacznicy

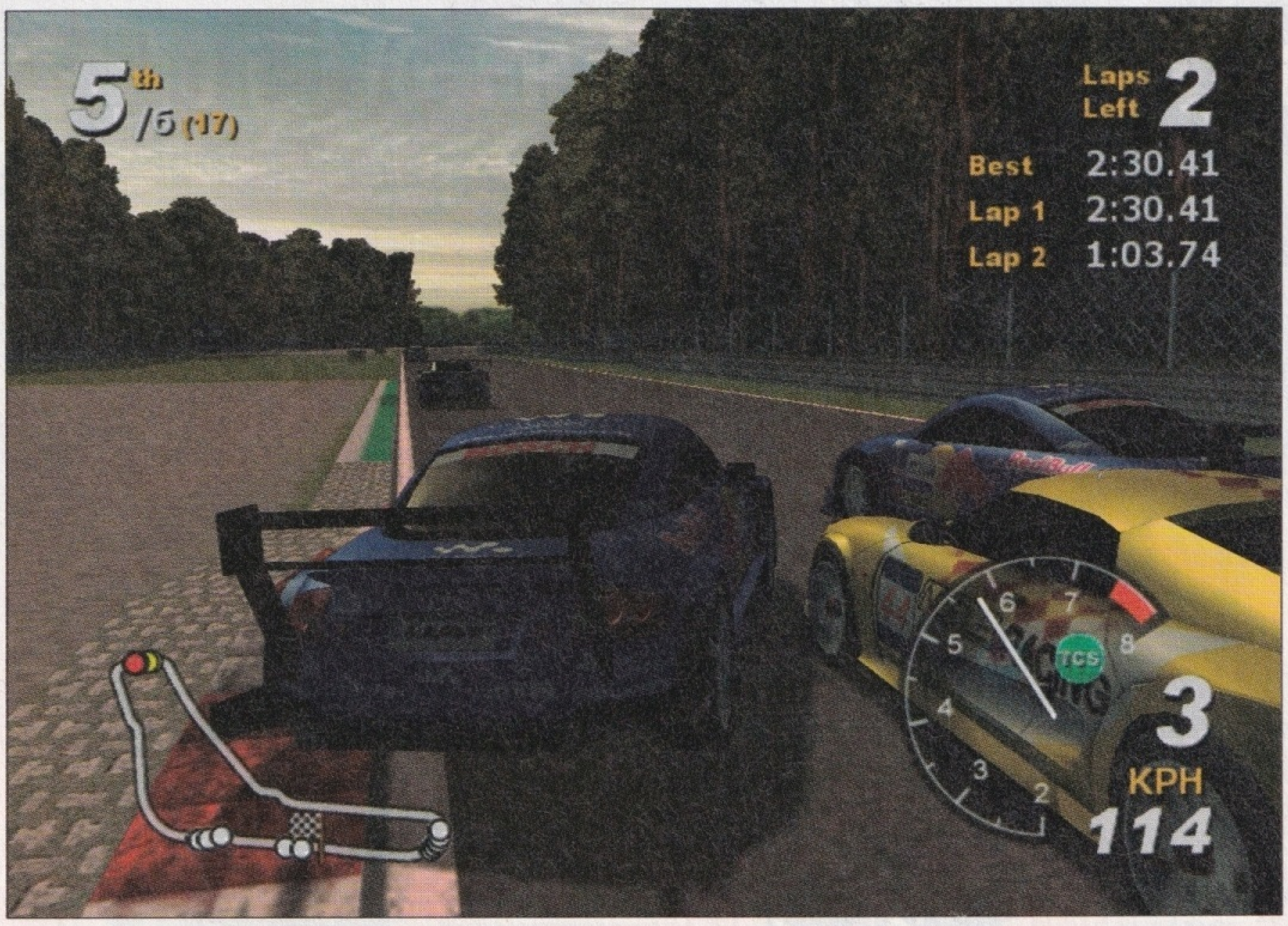
W większości gier wyścigowych przeciwnicy niczym cyborgi pędzą po torze według ściśle wyznaczonej, optymalnej linii. Tymczasem w **Total Immersion Racing** rywalizujesz z inteligentnymi kierowcami o unikatowych osobowościach. Rywalom zdarza się popełniać błędy. Gubi ich pewność siebie, zażartość i wściekłość. Te cechy zmieniają się w zależności od twojego zachowania na torze. Na przykład zderzając się, wpływasz na emocje rywala.

Wymienione współczynniki to także tajemnica rzekomej komputerowej SI. Kierowca, którego na zakrętach notorycznie spychałeś na trawę, zirytował się i przy kolejnym podejściu uprzedza twój atak, taranując ci wóz przed wirażem. Zapowiedzi o przeciwnikach dorównujących inteligencją prawdziwym kierowcom są, rzecz jasna, grubo przesadzone, ale sam pomysł ożywienia komputerowych rywali zasługuje na uznanie.

Prawdziwą nowinką jest także tryb mistrzostw. Na torze ścigają się jednocześnie zawodnicy z trzech klas. Nie przeszkadzają sobie jednak wzajemnie, bo różnica szybkości aut jest znaczna. Rywalizację rozpoczynasz w najsłabszej klasie, przyjmując ofertę jednego z dwóch kiepskich zespołów. Jeśli jesteś dobry, zgłaszają się do ciebie szefowie konkurencji, także ci z wyższych lig. Czasem gotowi są przyjąć cię od ręki, ale zwykle przekonujesz ich, dopiero zdając próbę czasową. Kierownicy zespołów komentują twoje postępy



Gdy pędzisz prostą drogą, masz czas spojrzeć za siebie i poszydzić z konkurentów. Obyś tylko nie weselił się zbyt długo. Wiadomo, nie śmiej się dziadku...



Auta są niezniszczalne, zatem karoserii nikt nie oszczędza. Uważaj, abyś nie wylądował na poboczu, bo powrót na trasę jest trudny.

i udzielają rad. Szkoda, że ich teksty stale się powtarzają się i sprowadzają do hasła: chwała wygranym, pogarda dla pokonanych.

Kołem go, kołem!

Total Immersion Racing ma kilka ciekawych pomysłów, ale również sporo błędów i niedociągnięć. Irytuje to, że auta nawet z mrożących krew w żyłach kraks wychodzą bez szwanku. To wymusza specyficzną, rozbójniczą taktykę jazdy. Na torze trwa ostra walka na wymierzone spojlerem prawe sierpowe i zaskakujące ciosy oponą.

Na torze rywalizują samochody trzech klas, ale tych z wyższej ligi łapiesz tylko wtedy, gdy mają kraksę.

Starcie daje się obejrzeć w powtórce, ale to zadanie dla wytrwałych. Brak bowiem opcji zmiany kamery, pauzy czy przewijania czasu. Kto chce oglądać ciągnący się przez wiele minut film tylko po to, żeby przeanalizować wspaniały manewr na ostatnim wirażu?

Źle wyważono poziomy trudności, które opierają się wyłącznie na różnicy szybkości aut. Na *legend* nawet przy optymalnej jeździe zapomnij o wyrównanej rywalizacji. Z kolei w trybie *amateur* twórcy odebrali ci dostęp do warsztatu, w którym różne ustawienia pozwalają dostosować samochód do twego stylu jazdy. Wśród innych grzeszków trzeba wymienić brak hamulca ręcznego, statyczne tła i wysokie wymagania sprzętowe.

Total Immersion Racing to gra nierówna, ale daje się w nią pograć. Najważniejsze, że auta na torze zachowują się realistycznie i sama jazda jest przyjemna. Tylko najsłabsze modele samochodów z klasy GT są toporne w prowadzeniu, przez co przypominają raczej rozklekotane polonezy niż samochody wyścigowe. DEL

Szefowie zespołów w kółko powtarzają to samo. Dla nich liczy się tylko wygrana.

Piotr Nowakowski

Pomysł to nie wszystko

Operacja się udała, ale pacjent nie wygląda najlepiej! W miejsce bezdusznych kierowców wszczepiono ułomnych rywali, którzy nerwowo wciskają hamulec i ze złości obgryzają paznokcie. Tego nie ma w innych grach wyścigowych! Są tam jednak rzeczy, o których twórcom **Total Immersion Racing** nawet się nie śniło. Choćby klimat **F1 2002** czy dynamika rozgrywki i zaciekła rywalizacja w **Collin McRae**.

Osobiście żałuję, że autorzy nie rozwinęli pomysłu z podziałem na teamy. Co z tego, że jeździ w nich po kilku kierowców, skoro zupełnie nie współpracują. Każdy zbiera punkty tylko dla siebie. Punktacja drużynowa zwiększyłaby emocje.

Total Immersion Racing — Wyścigi

Wydawca	Cenega	Data wydania	już jest
Język	angielski	Cena	99,90 zł
W zestawie	pudełko DVD, 1CD, 28 str. instrukcji	Od lat	b.o.

Początkujący: 1 2 3 | Zaawansowani: 4 **5** 6 7 | Zawodowcy: 8 9 10

Czas na opanowanie 15 minut — Rozgrywka solo 15 godzin — Rozgrywka multiplayer 2 godziny

KRYTERIA OCENY

- + próba ożywienia komputerowych kierowców
- + prawdziwe tory wyścigowe
- + gra multi na jednym PC
- − niezniszczalne samochody
- − mało torów wyścigowych
- − źle dobrane poziomy trudności

MULTIPLAYER

na 1 PC: 2 graczy — LAN/ Internet: brak — Modem (0 graczy) — Komputer (0 graczy)

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2, Voodoo 5, GeForce1/2 MX, GeForce2/4 MX, Radeon 9000, Geforce3, GeForce4 Ti, Radeon 9700

MINIMALNE	STANDARDOWE	ZALECANE
CPU 450 MHz	CPU 900	CPU 1,8 GHz
128 MB RAM	128 MB RAM	256 MB RAM
450 MB na twardym dysku	450 MB na twardym dysku	450 MB na twardym dysku
Karta 3D z 16 MB RAM	Karta 3D Radeon lub GeForce3	Karta 3D GeForce4

ALTERNATYWA

Collin McRae Rally 2.0 — Świetna gra rajdowa, o dobrej grafice i rewelacyjnej grywalności.

TOCA 2 — Identyczna tematyka, podobne trasy. Równie ostra walka na torze. To starszy tytuł o słabej grafice.

OCENA

Grafika	Dobra
Dźwięk	Dobry
Sterowanie	Dobre
Złożoność	Przeciętna
Multiplayer	Brak

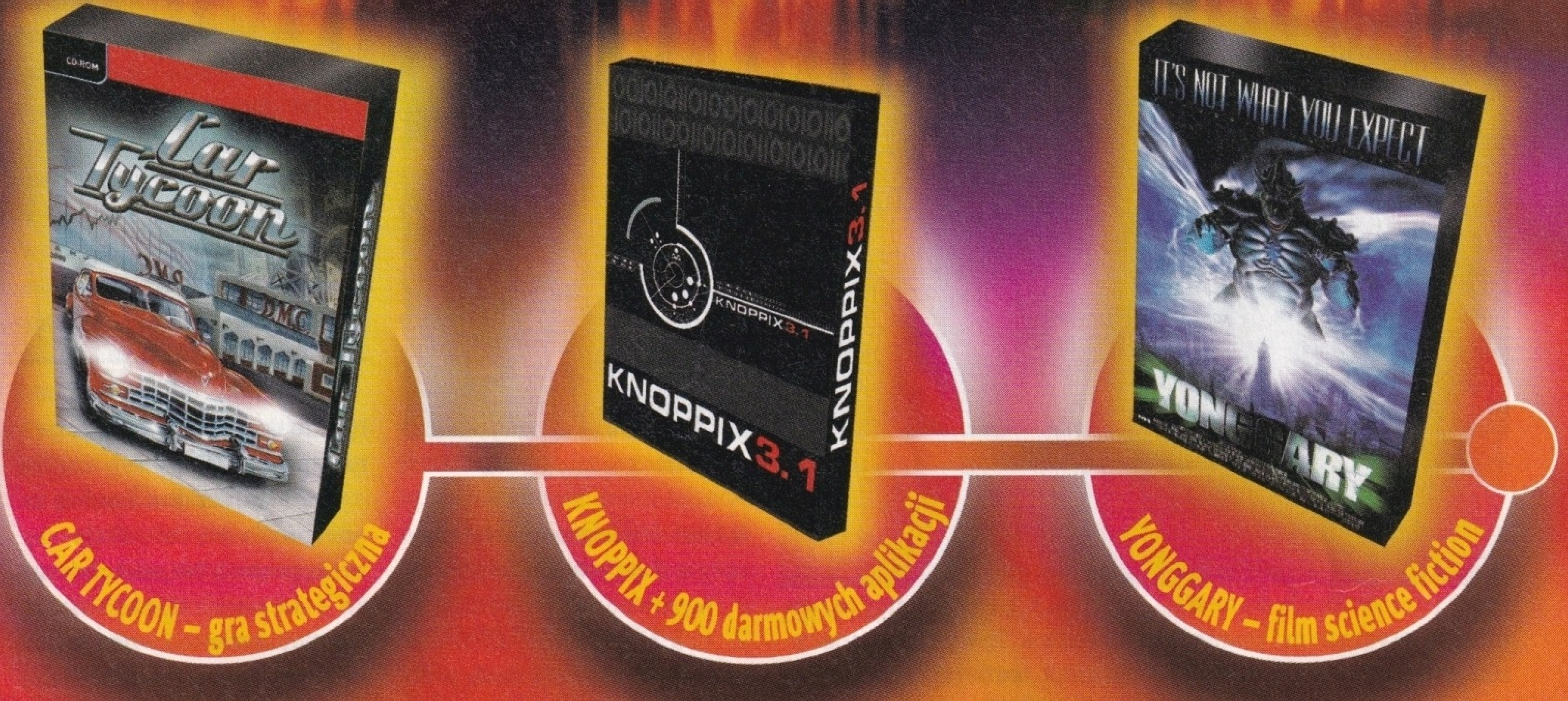
71% GRYWALNOŚĆ

Wyścigi dla twardzieli, którzy lubią złościć rywali

Czytaj PC World Komputer!

w kwietniowym numerze 3xCD lub DVD-ROM

w kioskach od 21 marca



W każdym numerze:

AKTUALNOŚCI,
TESTY SPRZĘTU
i OPROGRAMOWANIA,
PORADY I WARSZTATY,
płyty CD-ROM
lub DVD-ROM
z pełnymi wersjami
programów komercyjnych,
wersjami specjalnymi,
testowymi i próbnymi
najlepszego oprogramowania

W wersji z DVD-ROM 3,4 GB
dodatkowego oprogramowania + film DVD

zamów prenumeratę: www.pcworld.pl/prenumerata

Tanie gry

Malwina Kalinowska

Podobno w styczniu pojawia się w sklepach mało nowości, bo ludzie muszą się finansowo pozbierać po Świętach. Dobrze chociaż, że na rynek powróciło kilka starych gier zaliczanych do klasyki. Wiele z nich nadal zasługuje na dobre noty, kilka innych prezentujemy ku przestrodze graczy. Miłośnikom strategii polecamy malowniczą grę fantasy **Disciples II**. Ta świetna pozycja miała premierę w połowie zeszłego roku, a już można ją kupić za niecałe 40 złotych. Jeśli twój komputer nie jest tytanem szybkości, zajrzyj do działu „Na stare PC". Tu króluje kultowa **Heroes of Might &Magic III**. W pakiecie z dodatkiem **Armageddon's Blade** to faktycznie ciekawa oferta. Zresztą zobacz sam, co pisze o niej Jerzy, fanatyk serii.

Tanich strategii w tym miesiącu u nas dostatek. Fanatycy czołgów zrealizują się w **Panzer Elite**, architekci i projektanci w **Hotel Giant**. Niska cena **Corsairs** to wyzwanie dla piratów. Jeśli ślęczenie przy heksach cię nuży sięgnij po **MDK2**. Dynamiczna, zabawna, a przede wszystkim niedroga. Na deser bubel: **Jekyll & Hyde**, łączący elementy akcji i przygody. Przykre wrażenia estetyczne, utrudniona obsługa i wady techniczne. Brrrr...

Wszystkie przetestowane gry zbieramy w tabeli, układając je według wyrażonej w punktach **opłacalności**. Informuje ona o stosunku jakości do ceny, przy czym ocenę, jako ważniejszą, podnosimy do kwadratu, a wynik dzielimy przez dziesięć w celu otrzymania jasnych i przejrzystych liczb.

Tanie gry

Lp.	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Test w numerze	Grywalność (%)	Cena (zł)	Opłacalność
1	HoM&M III + Armageddon's Blade	strategia turowa	CD Projekt	1/2003	99	19,90	49,3
2	Corsairs	RTS	CD Projekt	1/2003	60	9,99	36,0
3	Atlantis II	przygodówka	CD Projekt	1/2003	80	19,90	32,2
4	Panzer Elite	symulator czołgu	CD Projekt	1/2003	75	19,90	28,3
5	Warcraft II	RTS	CD Projekt	1/2003	85	29,99	24,1
6	Worms 2	zręcznościowa	CD Projekt	1/2003	65	19,90	21,2
7	Disciples II	stategia turowa	CD Projekt	1/2003	82	39,90	16,9
8	Hotel Giant	strategia ekonomiczna	CD Projekt	1/2003	70	29,99	16,3
9	Jekyll & Hyde	zręcznościowo-przygodowa	CD Projekt	1/2003	40	9,99	16,0
10	Incubation	RTS	CD Projekt	1/2003	35	9,99	12,3

Krainy ponurych baśni i złych bohaterów

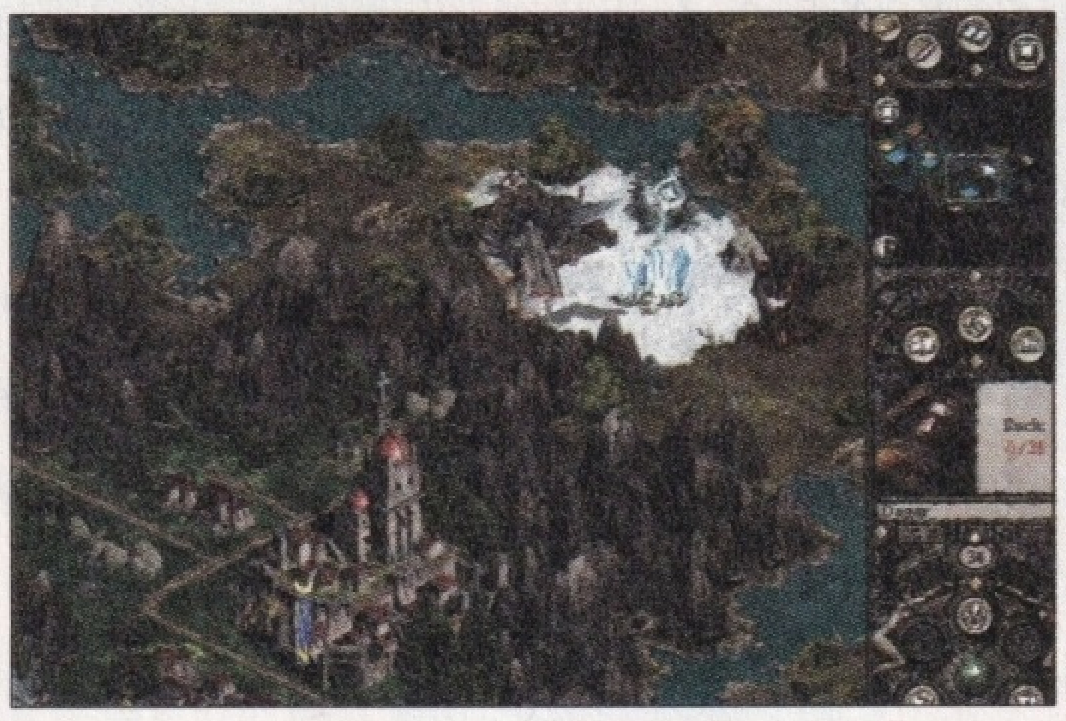
Disciples II

Po dziesięciu latach od zakończenia Wielkich wojen Legiony potępionych i Hordy nieumarłych znów rozpoczynają walkę z Imperium i Górskimi klanami.

Piotr Nowakowski

Zawiedzione nadzieje

Pierwsza część Disciples była odkryciem. Udanie łączyła oryginalne pomysły z prostotą rozgrywki wzorowanej na **Heroes of Might and Magic**. Do szczęścia brakowało efektownej grafiki i kilku poprawek w rozgrywce. Dlatego z wielką nadzieją czekałem na dwójkę. Poz względem graficznym bajeczne **Disciples II** mnie nie zawiodło, ale w rozgrywce powielono wcześniejsze błędy. Jednostki szkolą się zbyt długo, a dysproporcje sił między weteranami a nowicjuszami są za wielkie. Jeśli chcę, aby mój heros stał się potężny, musi obejść całą planszę i walczyć ze wszystkimi potworami. Na dłuższą metę taka zabawa mnie nudzi.



Główna plansza jest płaska, ale szczegółowa. Teren zmienia się, w zależności od tego, która z czterech ras go kontroluje.

Bitwy staczasz na osobnych planszach taktycznych. Bardzo ważny jest szyk, w którym ustawiasz oddziały.

Disciples II to klasyczna strategia turowa, w której rozbudowujesz stolicę, szkolisz wojska i wysyłasz je pod wodzą bohaterów, aby zdobywały miasta, kopalnie i źródła mana. Tak jak w sławnej serii **Heroes of Might & Magic**, podbijasz grody i rozbudowujesz je, a gdy dochodzi do bitwy, przenosisz się na mapkę taktyczną i wydajesz rozkazy wojskom. Niestety, oddziały się nie poruszają, a kiedy atakują zadają ciosy na odległość. Taki sposób prowadzenia starć przypomina gry konsolowe.

W grze wykorzystujesz zaklęcia. Do ich opracowywania potrzebujesz kilku typów mana – śmierci, życia, kamieni runicznych i piekielnej. Twoi bohaterowie wykorzystują magiczne przedmioty, czary, kule lub pergaminy. Oddziały zdobywają doświadczenie i gdy awansują na nowy poziom, zmieniają się w lepsze jednostki.

Genialna sztampa

Disciples II wykorzystują sztampowe motywy z gier fantasy – rasy znane z setek innych strategii i RPG, a także potężną magię. Jednak projekty graficzne są niesamowite. Ich kolorystyka przywodzi na myśl filmy *Jeździec bez głowy*, *Braterstwo wilków* czy *Vidocq*. Gra ma kilka ciekawych patentów, na przykład aby wyszkolić oddziały, wznosisz odpowiednie budowle. Dostępne są różne schematy ich rozwoju. Jeśli grasz Hordami nieumarłych i budujesz Klasztor zła, szkolisz templariuszy. Gdy jednak zamiast Klasztoru zła zbudujesz Nieczyste ziemie, wojownicy po zdobyciu doświadczenia zmieniają się w zombiaki. KOM

Miasta Hord nieumarłych składają się z ponurych wieżyc i mrocznych katakumb. Wszystkie wzniesione budowle pojawiają się na wizerunku twojej stolicy.

Disciples II — Strategia turowa

Wydawca	CD Projekt	Data wydania	już jest
Język	polski	Cena	39,90 zł
W zestawie	pudełko, instrukcja 64 str., 2 CD	Od lat	12

Początkujący | Zaawansowani | Zawodowcy

1 2 3 4 **5** 6 7 8 9 10

Czas na opanowanie: 1 godzina; Rozgrywka solo: 30 godzin; Rozgrywka multiplayer: 20 godzin

KRYTERIA OCENY

- \+ niesamowite projekty graficzne
- \+ wciągająca i mroczna fabuła gry
- \+ różne sposoby rozwijania miast i wojsk
- − gra działa tylko w rozdzielczości 800x600
- − źle wyważona rozgrywka
- − niekonsekwencje w awansowaniu jednostek

MULTIPLAYER:

Na jednym PC (1-4) · Lan/Interńet(4 graczy) · Modem (0 graczy) · Komputer (1-4 graczy)

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2 · Voodoo 5 · GeForce1/2 MX · GeForce2/4 MX · Radeon 9000 · GeForce3 · GeForce4 Ti · Radeon 9700

MINIMALNE	STANDARDOWE	ZALECANE
CPU 233 MHz	CPU 350 MHz	CPU 450 MHz
32 MB RAM	64 MB RAM	128 MB RAM
200 MB na dysku	200 MB na dysku, karta GeForc 2	200 MB na twardym dysku, karta GeForce2

ALTERNATYWA

Heroes of Might & MagicIII – Najsławniejsza strategia turowa – baśniowy nastrój i klimat na długo przyciąga do zabawy.

Age of Wonders – Znacznie bardziej rozbudowana pod względem strategicznym, ale mniej efektowna.

OCENA

Grafika:	Dobra
Dźwięk:	Świetny
Sterowanie:	Dobre
Złożoność:	Wysoka
Multiplayer:	Dobry

82% GRYWALNOŚĆ

Mroczna wersja *Heroesów*

Jekyll & Hyde

Dr Jekyll przemienia się w Mr Hyde'a, by odnaleźć porwaną córkę.

Bohaterowie pozytywni i negatywni wyglądają paskudnie i w dodatku jak wyjęci z różnych bajek.

Dziwna historia dra Jekylla i Mr Hyde'a Roberta Luisa Stevensona to kolejna słynna powieść grozy przeniesiona na komputer. Akcja gry jest luźno związana z powieścią.

Dr Jekyll rezygnuje z przeistaczania się w okrutnego Mr Hyde'a i poświęca życie opiece nad chorymi psychicznie we własnym szpitalu. Do czasu. Gdy podstępny Burnwell realizuje plan porwania Laurie, córki Jekylla, wkraczasz do akcji i odsuwasz na bok skrupuły.

O porwaniu donosi pielęgniarka, pod której opieką znajdowała się Laurie. Od niej dowiadujesz się także o uwolnieniu pacjentów i zerwaniu linii telefonicznych.

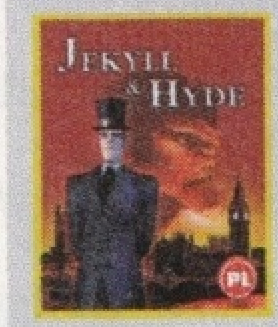
Wyruszasz na rekonesans, gromadząc informacje i użyteczne przedmioty. Wśród nich najważniejszą rolę odgrywa mikstura powodująca przemianę w Hyde'a.

Z kijem na wariatów

Za każdym rogiem szpitalnych korytarzy czają się szaleńcy. Dotychczasowi pacjenci bez zastanowienia rzucają się na doktora. Widać więc, że jego terapia nie była ani łagodna, ani skuteczna...

Grafika jest trójwymiarowa, lecz pod względem estetycznym, jak i technicznym pozostawia wiele do życzenia. MAL

Jekyll & Hyde — Klasyczna przygodówka



Wydawca	CD Projekt	Data wydania	już jest
Język	polski	Cena	9,90 zł
W zestawie	minipudełko, 1 CD z grą, 1 str. instrukcji	Od lat	12

Początkujący | Zaawansowani | Zawodowcy: 1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

Czas na opanowanie 15 minut · Rozgrywka solo 2 godziny · Rozgrywka multiplayer brak

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2 · Voodoo 5 · GeForce1/2 MX · GeForce2/4 MX · Radeon 9000 · GeForce3 · GeForce4 Ti · Radeon 9700

MINIMALNE	STANDARDOWE	ZALECANE
CPU 300 MHz	CCPU 350 MHz	CPU 450 MHz
32 MB RAM	64 MB RAM	64 MB RAM
150 MB na twardym dysku	150 MB na twardym dysku	150 MB na twardym dysku
karta graficzna 3D – 4 MB	karta graficzna 3D – 4 MB	karta graficzna 3D – 8 MB

OCENA

Grafika	Słaba
Dźwięk	Przeciętny
Sterowanie	Słabe
Złożoność	Przeciętna
Multiplayer	Brak

40% GRYWALNOŚĆ

Tylko dla fanów przygodówek Cryo

Panzer Elite

Po dwóch latach od premiery dostajemy poprawioną i uzupełnioną wersję gry.

Klasyczny widok z pola walki. Za mostkiem widocznym w oddali czeka nieprzyjaciel.

Grając w **Panzer Elite**, możesz się poczuć jak bohaterowie legendarnego serialu o czterech pancernych. W podstawowej wersji gry wcielałeś się w czołgistów amerykańskich i niemieckich. W kampanii przenosiłeś się do Afryki Północnej, Normandii, Włoch i na Sycylię. Rezultatem dużej popularności oraz skomplikowania narzędzi było szybkie pojawienie się modyfikacji tworzonych przez fanów. Dostępna dzisiaj na dwóch płytach **Panzer Elite** jest wersją poprawioną. Na płycie dodatkowej wydawca umieścił sporo modów do gry. Po ich zainstalowaniu do rozgrywki dołączają inne nacje oraz oczywiście mnóstwo nowych maszyn. Jest także wiele nowych map i dodatków, np. tematy do Windows. Co prawda, wszystkie materiały zostały umieszczone przez twórców w Sieci, ale bonus CD to około 0,5 GB danych, a znając polskie realia dostępu do Internetu i jego jakość, uważamy ten pomysł za wyśmienity.

Panzer Elite ma kilka trybów rozgrywki. Pojedynczy gracz może się rzucić w wir wydarzeń przedstawionych w kampanii, rozegrać scenariusz albo spotkać się z nieprzyjacielem w potyczce. W trybie multiplayer walczysz z innymi graczami. SWY

Panzer Elite — Symulator czołgu

Wydawca	CD Projekt	Data wydania	już jest
Język	polski	Cena	19,90 zł
W zestawie	pudełko DVD, 1 CD, 1 CD z misjami	Od lat	12

Początkujący | Zaawansowani | Zawodowcy: 1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

Czas na opanowanie 30 minut · Rozgrywka solo 20 godzin · Rozgrywka multiplayer 40 godzin

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2 · Voodoo 5 · GeForce1/2 MX · GeForce2/4 MX · Radeon 9000 · GeForce3 · GeForce4 Ti · Radeon 9700

MINIMALNE	STANDARDOWE	ZALECANE
CPU 350MHz	CPU 400 MHz	CPU 450 MHz
64 MB RAM	64 MB RAM	64 MB RAM
150 MB na twardym dysku	150 MB na twardym dysku	150 MB na twardym dysku
karta graficzna 3D – 4 MB	karta graficzna 3D – 4 MB	karta graficzna 3D – 8 MB

OCENA

Grafika	Słaba
Dźwięk	Przeciętny
Sterowanie	Dobre
Złożoność	Wysoka
Multiplayer	Dobry

90% GRYWALNOŚĆ

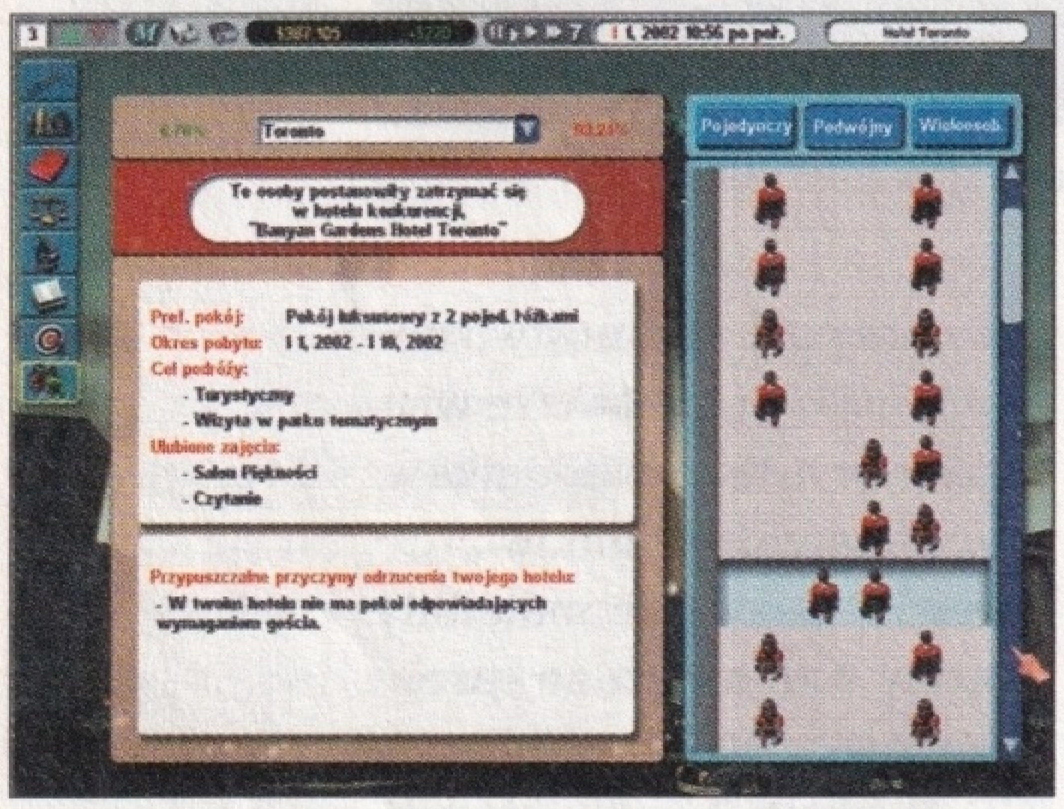
Dobra symulacja czołgu w realiach II wojny

Goście nigdy nie są zadowoleni!

Hotel Giant

Sprawdź, czy warto zostać hotelarzem, i przekonaj się, jak ciężka jest dola właściciela ekskluzywnego pensjonatu.

Zostajesz właścicielem hotelu. Sprawdzasz potrzeby gości i w zależności od życzeń klientów urządzasz pokoje. Projektujesz apartamenty o różnym standardzie, sam wy-



Jeśli chcesz przyciągnąć nowych gości, sprawdź, jakie mają preferencje i dlaczego nie wybrali twojego hotelu.

bierasz i ustawiasz wszystkie meble i elementy wyposażenia. Rozmieszczasz okna i dobierasz kompozycje tapet, podłóg, sufitów. Urządzasz sale konferencyjne, bary, restauracje, kluby sportowe, czytelnie i salony gier. Szkolisz także personel, aby był gotów na każde skinienie gości. Dbasz o jakość posiłków. Prowadzisz kampanie reklamowe. Rozbudowujesz sieć hoteli... Jednym słowem, robisz wszystko, aby dobrze zarabiać i pokonać konkurencję.

Do wyboru masz kampanię główną i wiele losowych. W tych ostatnich wybierasz poziom trudności, dostępne miasta i rodzaje urządzanych hoteli, na przykład czy będziesz zarządzał hotelami miejskimi, podmiejskimi, czy też luksusowymi kurortami.

Goście mają wymagania

Najlepszym, a zarazem najbardziej irytującym wskaźnikiem standardu twojego hotelu są opinie klientów. Stale coś im nie pasuje, a to oświetlenie, a to obsługa, sedesy, umywalki, krzesła i wyposażenie wnętrz. Nawet gdy wymienisz meble i urządzenia na najdroższe, najlepsze i najładniejsze, opinia publiczna... daje ci do zrozumienia, że w twoim hotelu nie ma pokojów odpowiadających wymaganiom każdego gościa! Niestety, żaden pensjonat nie jest z gumy i nie wszystkie rodzaje apartamentów można w nim zmieścić. Zawsze więc znajdą się tacy goście, którzy wybiorą hotel konkurencji.

Opcje gry

Menu gry jest rozbudowane i oferuje niezliczone możliwości. W hotelu ustalasz kolor liberii kelnerów, wystrój apartamentów, a nawet zaciągasz kredyty. Grafika jest ładna i dopracowana. Kamerę możesz obracać, a także zmieniać kąt jej ustawienia. W trakcie projektowania ustawiasz widok z góry lub rzut izometryczny. W każdej chwili możesz też dokonać zbliżenia. Postacie i obiekty w grze wyglądają podobnie, jak bohaterowie ze słynnej serii The Sims.

W restauracjach umieszczaj najlepsze krzesła. Niebiesko-czerwone pole pod meblem oznacza, że masz za mało miejsca.

Hotel Giant to gra dla wielbicieli strategii ekonomicznych. Jeśli nie zniechęci cię ogromna liczba opcji i ikon, czeka cię kilka godzin ciekawej rozgrywki. MAL

Malwina Kalinowska

Błędy i nudna melodyjka

Lubię gry twórcze, a do takich należy **Hotel Giant**. Przyjemnie jest projektować apartamenty i ustawiać w nich meble, jednak nie ma róży bez kolców. Techniczne wady utrudniają rozgrywkę. Chcę na przykład ustawić w pokoju biurko, a gra informuje mnie, że obiekt musi być umieszczony... na podłodze. Przecież właśnie próbuję postawić mebel na posadzce! Gdy w kampanii głównej wyposażam salę konferencyjną w zestawy komputerowe, gra zawiesza się i wychodzi do Windows. Takich kwiatków jest więcej. Trzeba być cierpliwym, aby usiedzieć przed ekranem. I jeszcze zastrzeżenie: nudna melodyjka po pewnym czasie staje się nie do zniesienia.

Hotel Giant — Strategia ekonomiczna

Wydawca	CD Projekt	Data wydania	już jest
Język	polski	Cena	29,99 zł
W zestawie	CD, instrukcja, wywieszka na drzwi	Od lat	b.o.

Początkujący | Zaawansowani | Zawodowcy: 1 2 3 | 4 5 6 7 | **8** 9 10

Czas na opanowanie: 6 godzin · Rozgrywka solo: 60 godzin · Rozgrywka multiplayer: brak

KRYTERIA OCENY

+	−
ładna grafika	utrudnienia w interfejsie
realistyczna rozgrywka	fatalna melodyjka
duże możliwości projektowania hotelu	wiecznie marudzący goście

MULTIPLAYER:

Na jednym PC (1) · Lan/Internet (0 graczy) · Modem (0 graczy) · Komputer (0 graczy)

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2 · Voodoo 5 · Geforce1/2 MX · Geforce2/4 MX · Radeon 9000 · Geforce3 · Geforce4 Ti · Radeon 9700

MINIMALNE	STANDARDOWE	ZALECANE
CPU 450 MHz	CPU 650 MHz	CPU 900 MHz
128 MB RAM	128 MB RAM	256 MB RAM
700 MB na twardym dysku	700 MB na twardym dysku	700 MB na twardym dysku
karta 3D	karta 3D	karta 3D

ALTERNATYWA

The Sims
Pozycja, której nie trzeba przedstawiać. Najsławniejszy symulator życia codziennego!

The Partners
W tej grze zarządzasz kancelarią adwokacką, ale podobnie jak w **Hotelu** projektujesz wnętrza.

OCENA

Grafika	Dobra
Dźwięk	Przeciętny
Sterowanie	Przeciętne
Złożoność	Dobra
Multiplayer	Brak

70% GRYWALNOŚĆ

Ciężkie życie hotelarza

Atlantis II

Klasyczna gra i znany interfejs.

Dzięki temu magicznemu portalowi wracasz z Jukatanu do pierwszej lokacji.

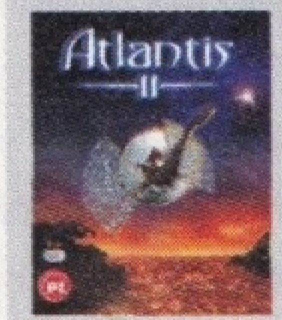
Atlantis 2 jest kontynuacją gry **Atlantis: The Lost Tales**. W pierwszej części przenosiłeś się do mitycznej Atlantydy, ratowałeś królową i wyjaśniałeś zagadkę ciemnej strony mocy. W **Atlantis 2** znów masz do czynienia z nadprzyrodzoną siłą. Na niebie pojawia się gwiazda wywołująca dziwne zjawiska. Twoim zadaniem jest przywrócić światu harmonię. Przenosisz się do Chin, na półwysep Jukatan, do celtyckiej Irlandii oraz do mitycznej krainy, gdzie znajdujesz ostateczne rozwiązanie zagadki. Zaletą gry jest opcja przenoszenia się między lokacjami. Gdy gdzieś utykasz, możesz skorzystać z miejsc łączących światy, dzięki którym wracasz do początkowej lokacji i kontynuujesz przygodę w innej scenerii.

A latka lecą...

Choć minęły już ponad trzy lata, gra prezentuje się ładnie. Akcję obserwujesz oczami bohatera i jeśli chcesz, obracasz się o 360 stopni. Pomiędzy kolejnymi lokacjami przechodzisz skokowo. Muzyka jest przyjemna i pomaga wczuć się w klimat różnych kultur. Głosy aktorów zostały dobrze podłożone.

Atlantis 2 polecamy fanom gier przygodowych, gdyż gra ma ciekawą fabułę i nastrój, co w przygodówkach jest najważniejsze. SWY

Atlantis II — Przygodówka



Wydawca	CD Projekt	Data wydania	już jest
Język	polski	Cena	19,90 zł
W zestawie	pudełko DVD, 4 CD z grą, instr.	Od lat	b.o.

Początkujący: 1 2 3 | Zaawansowani: 4 **5** 6 7 | Zawodowcy: 8 9 10

Czas na opanowanie: 5 minut | Rozgrywka solo: 20 godzin | Rozgrywka multiplayer: brak

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2, Voodoo 5, GeForce1/2 MX, GeForce2/4 MX, Radeon 9000, GeForce3, GeForce4 Ti, Radeon 9700

MINIMALNE	STANDARDOWE	ZALECANE
CPU 200 MHz	CPU 233	CPU 300
32 MB RAM	64 MB RAM	64 MB RAM
70 MB na twardym dysku	70 MB na twardym dysku	70 MB na twardym dysku
karta 3D 2 MB	karta 3D 4 MB	karta 3D 8 MB

OCENA

Grafika	Przeciętna
Dźwięk	Przeciętny
Sterowanie	Świetne
Złożoność	Wysoka
Multiplayer	Brak

80% GRYWALNOŚĆ

Klasyczna, nastrojowa przygodówka

Corsairs

Piraci w stylu retro.

Twoja pierwsza łajba i panel, za pomocą którego wydajesz rozkazy załodze.

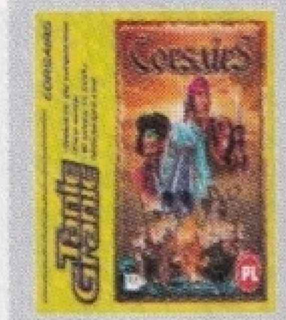
Fani gier komputerowych lubiący historie o wilkach morskich zapewne pamiętają takie gry, jak **Pirates!** albo **Pirates! Gold**. Ponad trzy lata temu firma Microids wypuściła na rynek nowy produkt, nawiązujący do znakomitych prekursorek. **Corsairs** jest strategią czasu rzeczywistego, opowiadającą o przygodach korsarzy na Morzu Karaibskim. Zaciągasz się na służbę u króla Anglii albo Francji. Dla obu stron przygotowano po 12 misji.

Pirackie życie

Pierwszy statek otrzymujesz od króla za darmo. Od tej chwili wykonujesz różne zlecenia. Musisz się zorientować, które szlaki handlowe przynoszą największe profity. Wypełniasz też dodatkowe zadania, które zlecają ci gubernatorzy. Często także rozbudowujesz porty. Każde ulepszenie zwiększa obronność miasta, a nowocześniejsze okręty pozwolą ci uzyskać przewagę techniczną nad przeciwnikiem. Rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym. W czasie walki widzisz manewrujące okręty i efektowne wybuchy. Niestety, sterowanie jest niewygodne.

Jeżeli lubisz historie o piratach, polecamy ci **Corsairs**, abyś nie nudził się, czekając na **Sea Dogs 2**. W innym wypadku znajdziesz mnóstwo lepszych gier. SWY

Corsairs — RTS



Wydawca	CD Projekt	Data wydania	już jest
Język	polski	Cena	9,99 zł
W zestawie	minipudełko, 1CD z grą	Od lat	12

Początkujący: 1 2 3 | Zaawansowani: 4 5 **6** 7 | Zawodowcy: 8 9 10

Czas na opanowanie: 1 godzina | Rozgrywka solo: 20 godzin | Rozgrywka multiplayer: brak

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

TNT 2, Voodoo 5, GeForce1/2 MX, GeForce2/4 MX, Radeon 9000, GeForce3, GeForce4 Ti, Radeon 9700

MINIMALNE	STANDARDOWE	ZALECANE
CPU 133 MHz	CPU 266 MHz	CPU 300 MHz
16 MB RAM	32 MB RAM	64 MB RAM
100 MB na twardym dysku	100 MB na twardym dysku	100 MB na twardym dysku
Karta 1 MB	Karta 16 MB	Karta 16 MB

OCENA

Grafika	Dobra
Dźwięk	Dobry
Sterowanie	Dobre
Złożoność	Przeciętna
Multiplayer	Brak

60% GRYWALNOŚĆ

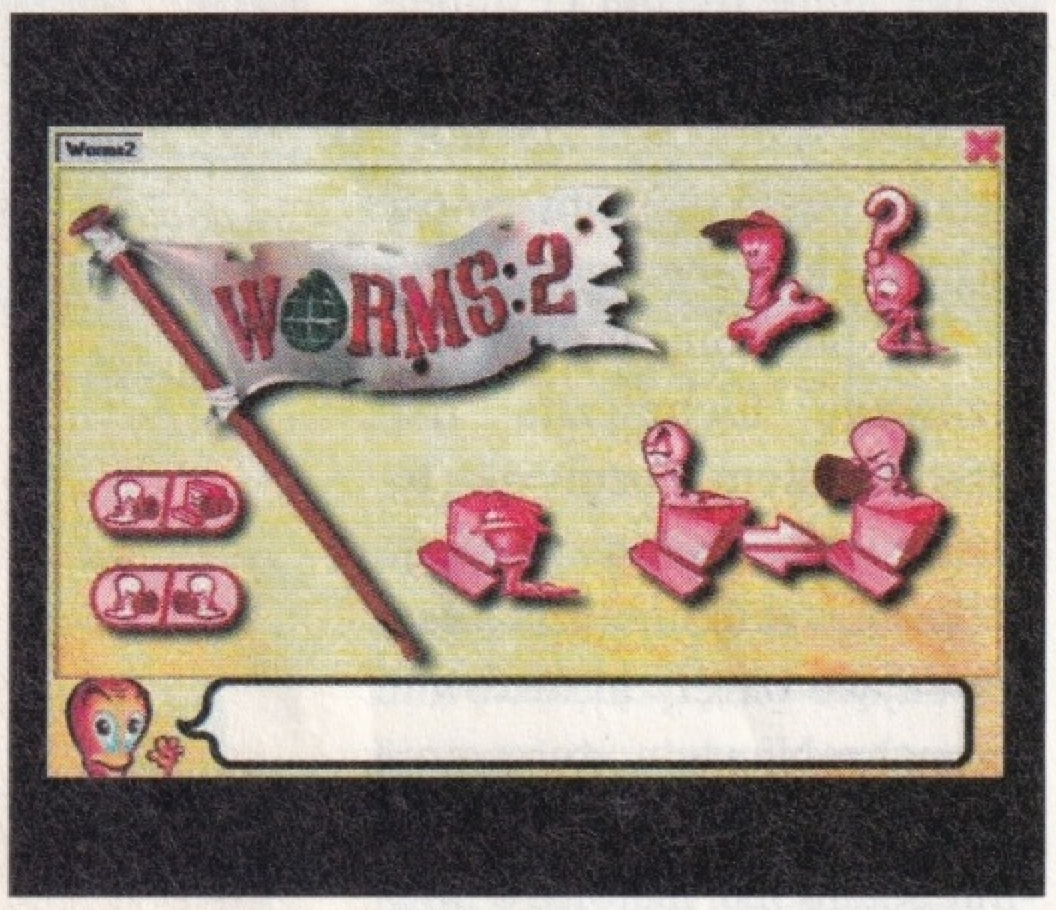
To nie Pirates, ale i tak się dobrze gra

Łza się w oku kręci

Na stare PC

W tej rubryce prezentujemy gry, które dają się uruchamiać na starych komputerach i mają wymagania sprzętowe mniejsze niż CPU 166 MHz oraz 32 MB pamięci RAM

Worms 2. W nowej wersji pamiętnego hitu ponownie dowodzisz oddziałem czterech Robali, których zadaniem jest wyeliminowanie z gry konkurencyjnej drużyny. W wykonaniu tego zadania pomaga ci przydatny ekwipunek, prosty (na przykład bazooka, strzelba, dynamit czy koktajl Mołotowa) lub bardziej wyrafinowany (eksplodująca staruszka, bomba



Instalacja. Pierwsze dwa ekrany są całkiem czarne, a kolejne menu zajmuje jedynie część ekranu. Strona techniczna Worms 2 pozostawia wiele do życzenia, ale gra ma już swoje latka.

bananowa, Superowca czy osławiony Betonowy Osioł). Na początku gry obie drużyny zostają losowo rozrzucone po terenie, następnie zaś na przemian strzelają ze wszystkiego, co mają pod ręką. W czasie walki słyszysz zabawne odgłosy i śmieszne komentarze.

Po zainstalowaniu Robali na komputerze nie mogliśmy się połapać w ustawieniach – na przykład nie zdołaliśmy uruchomić innego zestawu dźwięków niż podstawowy (który na dłuższą metę staje się irytujący). Dlatego koniecznie przeczytaj instrukcję, jednak nie tę wydrukowaną, ale umieszczony na płycie plik w formacie PDF.

Ostatecznie jednak zdołaliśmy nadać nowe imiona oddziałom Robali i nasz plan przeprowadzenia politycznej konfrontacji prawicy z lewicą się powiódł. Zwyciężyła opozycja dzięki samobójczemu atakowi Donalda T., który wysadził Świętym Granatem Ręcznym siebie i uzbrojonego w kij baseballowy Marka P. Robal Leszek M. utonął na samym początku, gdy – ku naszej uciesze – postrzelił się z bazooki, próbując wyeliminować Jarosława K.

Komputer jako przeciwnik zachowuje się cokolwiek dziwacznie – z jednej strony podejmuje bezsensowne decyzje, z drugiej potrafi być irytująco precyzyjny podczas trudnych ataków. Najlepiej zaproś do wspólnej zabawy kilku znajomych, inaczej gra może za szybko cię znużyć.

Warcraft II. Stary, ale jary RTS pojawia się ponownie na ekranach pecetów. W grze wybierasz jedną z dwóch ras: ludzi lub orków, tworzysz armię i wysyłasz ją na wroga. Gromadzisz surowce i wznosisz kolejne budowle, szkolisz

Sielska atmosfera w osadzie orków. Misja dopiero się zaczyna, więc budowli jest mało.

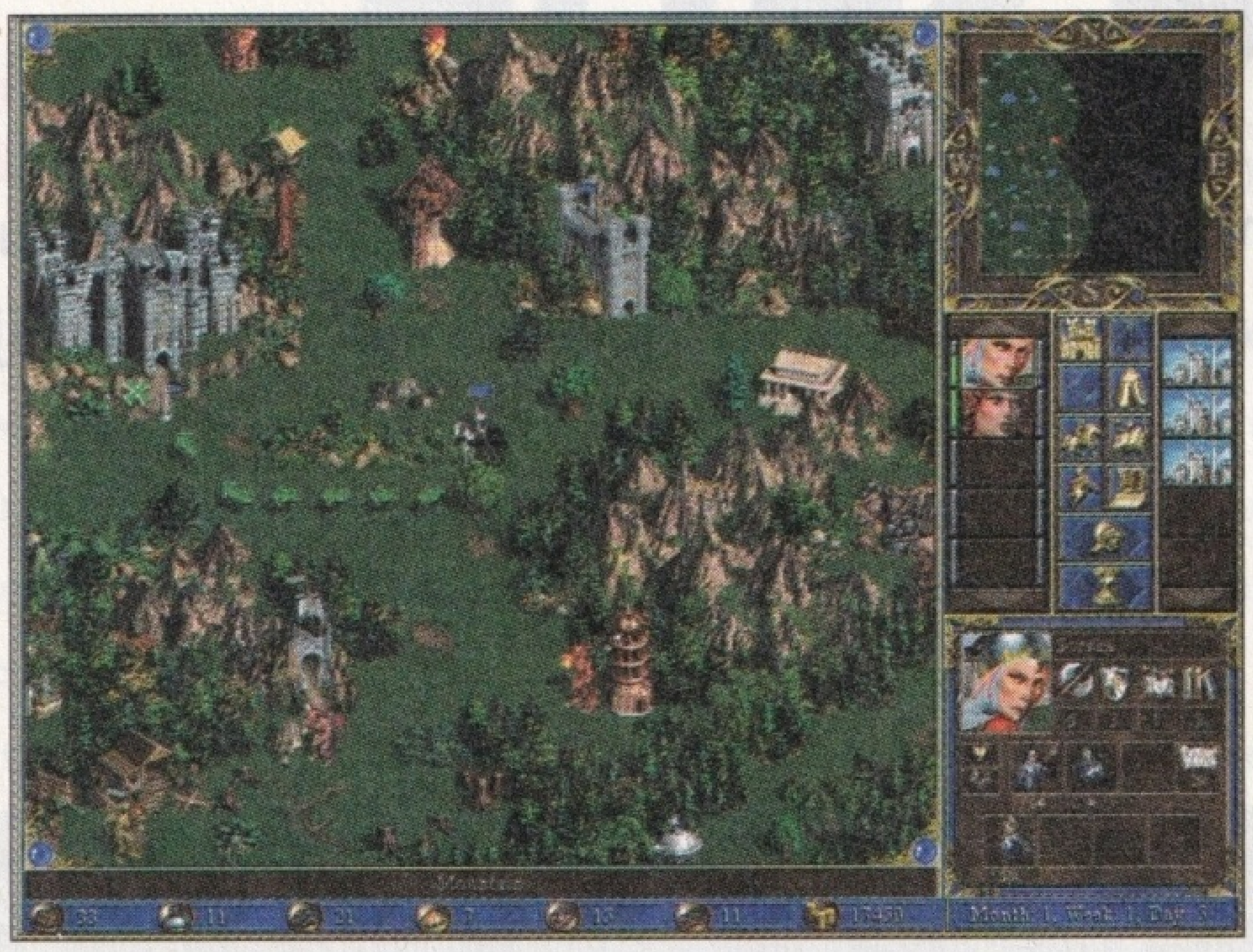
żołnierzy, budujesz statki. Liczy się spryt i zastosowanie odpowiedniej taktyki, ale też szybkość działania i refleks, gdy trzeba opanować sytuację na kilku polach walki jednocześnie. Brzmi to znajomo – rozgrywka wygląda podobnie w większości RTS-ów, jednak nie zapominaj, że to właśnie **Warcraft** był jedną z pierwszych strategii czasu rzeczywistego na świecie i warto go mieć w kolekcji. Grafika, muzyka i odgłosy jednostek (niektóre bardzo zabawne, gdy kilka razy pod rząd klikasz wojaka czekającego na rozkazy) – wszystko zostało dopracowane do perfekcji. Początkowe scenariusze są łatwe, służą głównie do zapoznania się z grą i opanowania podstaw taktyki. Pod koniec kampania staje się bardzo trudna – komputer łatwiej radzi sobie z walką w kilku miejscach planszy jednocześnie.

W tym wydaniu znajdziesz podstawową kampanię **Tides of Darkness** i dodatek **Beyond the Dark Portal**, a także zestaw dodatkowych scenariuszy. Engine został poprawiony (na podstawie późniejszej gry Blizzarda **Starcraft**) i dostosowany do najnowszych systemów operacyjnych. Ponadto do trybu multiplayer producent bezpłatnie udostępnia serwery do gry przez Internet.

Należy jeszcze wspomnieć, że do **Warcrafta II** dołączona została płyta z dodatkiem **Opowieści z Wybrzeża Mieczy** do jednej z najsławniejszych gier fabularnych **Baldur's Gate**.

Po desancie i zaciekłej walce z oddziałami ludzi banda toporników przystępuje do niszczenia ich miasta – po kolei atakuje farmy i warsztaty.

Heroes of Might and Magic III + Armageddon's Blade. To trzecia odsłona najsławniejszej strategii turowej na świecie. W tej grze stajesz na czele armii toczących bój, którego wynik zadecyduje o przyszłości magicznej krainy Erathii. Na planszy wydajesz rozkazy bohaterom. Każdy z nich to dowódca armii. Zdobywają dla ciebie miasta, gromadzą magiczne przedmioty, uczą się czarów, wykonują rozmaite misje. Trudno opisać w kilku akapitach wszystkie możliwości tej gry. Całość zachwyca baśniową grafiką, dbałością o szczegóły i pomysłowością rozwiązań.



Mapa główna gry jest piękna i baśniowa. Widać na niej między innymi zamek, bohaterów gracza, informacje o zasobach. Wszystko jest dokładnie opisane.

Tak wygląda początek HoMM III z nakładką In the Wake of Gods (WoG).

Twórcy wszelkich innych gier powinni się uczyć od autorów **HoMM III**, jak tworzyć przejrzyste i intuicyjne interfejsy. Wystarczy, że w czasie gry nakierowujesz kursor na dowolny element na ekranie i klikasz prawym przyciskiem, a pojawia się krótkie objaśnienie. Dzięki temu początkujący gracz nawet bez instrukcji może krok po kroku opanować zasady rozgrywki.

W zestawie z grą znajduje się płyta z dodatkiem Armageddon's Blade. Zawiera on dodatkowe kampanie i misje, nowe miasto, nowe istoty i magiczne artefakty, a także, co szczególnie cenne, łatwy w obsłudze edytor map. Można za jego pomocą tworzyć losowo generowane plansze lub zabawiać się w projektanta poziomów. Warto wspomnieć o miłym drobiazgu dla osób, którym szybko nudzi się ścieżka dźwiękowa w grach komputerowych. W **HoMM III** cała muzyka jest odtwarzana z plików MP3 – jeśli masz jej dosyć, możesz w miejsce oryginalnych utworów wstawić własne pliki z muzyczkami, które bardziej ci odpowiadają.

Jeśli masz już **HoMM III** z dodatkami **Armageddon's Blade** i **Shadow of Death**, na pewno zainteresuje cię nieoficjalny dodatek **In the Wake of Gods**. Informacje o nim znajdziesz pod adresem: www.strategyplanet.com/homm/wog/. **WoG** usprawnia rozgrywkę. Na przykład pojawia się nowy surowiec mithril. Możesz także projektować nietypowe mapy. Rozszerzenie sprawia niektórym trochę trudności podczas instalacji, ale bez wątpienia zasługuje na uwagę.

Incubation. W tej grze taktycznej dowodzisz oddziałami komandosów, którzy mają za zadanie pokonać zmutowanych mieszkańców planety Scayra. Akcja podzielona jest na tury – poszczególne misje polegają głównie na wykańczaniu wrogich jednostek lub przeprowadzaniu swojego oddziału z punktu A do punktu B. Twórcy gry włożyli dużo pracy w grafikę, ale zapomnieli, że gra powinna być również grywalna. Trudno się w pierwszej chwili połapać, w jaki sposób przemieszczać oddziały, o czym informują cechy w charakterystykach jednostek i jakie są opcje ich rozwoju. Plusem jest to, że możesz oglądać pole walki z najróżniejszych stron i punktów, a zdecydowanym minusem – poważne trudności z zapanowaniem nad pracą kamery. Brak instrukcji nie ułatwia zadania. Na początku gra irytuje, później zaczyna trochę wciągać, aby nieco później po prostu wkurzać. Po kultowych **Ufo** i **X-Com** miłośnik turówek jest bardziej wymagający. JR

Dzielni marines ruszają do akcji. Czeka ich ciężka przeprawa.

Scay'Ger oglądani oczami komandosów. Tych niebezpiecznych, fioletowych olbrzymów można zlikwidować tylko w jeden sposób – strzelając im w plecy. To bardzo pouczające.

Tytuł	Gatunek	Grywalność %	Test w numerze	Cena (zł)	Seria	Minimalne wymagania
Worms 2	zręcznościówka	65	04/2003	19,90	Extra Klasyka	CPU 75 MHz, 16 MB RAM
Warcraft II	RTS	85	04/2003	29,99	Extra Gra	CPU 60 MHz, 16 MB RAM
Heroes of Might & Magic III	strategia turowa	99	04/2003	19,90	Extra Klasyka	CPU 133 MHz, 32 MB RAM
Incubation	strategia turowa	35	04/2003	9,99	Tanie Granie	CPU 90 MHz, 16 MB RAM

Tanie serie

W tabeli przedstawiamy przegląd gier, na które nie wydasz fortuny. Do zestawienia trafiają najciekawsze tytuły, które kosztują mniej niż 40 złotych.

Przy każdej grze podajemy rok powstania, ponieważ wiele to mówi o jakości tytułu. Niektórych staroci sprzed dziesięciu lat nie ma sensu kupować nawet za 29 czy 19 złotych! Oczywiście nawet wśród najstarszych pozycji znajdują się hity, w które zagrywamy się do dziś. Przygodówki i rozbudowane RPG-i (na przykład **Fallouty**) są bardziej odporne na upływ czasu, natomiast gry zręcznościowe i shootery FPP dużo szybciej tracą swój urok.

Lista najciekawszych tytułów z tanich serii wydawniczych

Lp.	Tytuł gry	Wersja	Gatunek	Rok produkcji	Producent	Wydawca	Cena (zł)
1	Age of Wonders	PL	strategia turowa	1999	Epic Games	Play it!	34,99
2	Alien Nations	PL	RTS	1999	JoWooD	CD Projekt	19,90
3	American McGee's Alice	ANG.	zręcznościowa	2000	Rogue Entertainment	Cenega	34,90
4	Atlantis II	PL	przygodowa	1999	Cryo Interactive	CD Projekt	19,90
5	Auryn Quest	PL	przygodowa	2002	Discreet Monsters	TopWare	19,95
6	Blade Runner	PL	przygodowa	1997	Westwood Studios	Cenega	34,90
7	Blair Witch 2	PL	zręcznościowa	2000	Ritual Entertainment	Play it!	34,00
8	Championship Manager 3	ANG.	menedżer sportowy	1999	Sports Interactive	Cenega	29,90
9	Clive Barker's Undying	ANG.	shooter TPP	2001	DreamWorks Int.	Cenega	39,90
10	Colin McRae Rally	PL	wyścigi	1998	Codemasters	CD Projekt	19,90
11	Commanche 3	ANG.	symulator	1997	Novalogic	Cenega	29,90
12	Commandos: Behind Enemy Lines	ANG.	strategia taktyczna	1998	Pyro Studios	Cenega	29,90
13	Corsairs: Conquest at Sea	PL	RTS	1999	Microids	CD Projekt	9,99
14	Crime Cities	PL	zręcznościowa	2000	Techland	Techland	19,90
15	Dracula	PL	przygodowa	2000	Dreamcatcher Int.	CD Projekt	9,99
16	Dungeon Keeper 2	ANG.	RTS	1999	Bullfrog	Cenega	24,90
17	F-22 Lightning 3	ANG.	symulator	1999	Novalogic	Cenega	29,90
18	Fallout 2	PL	RPG	1998	Interplay	CD Projekt	19,90
19	FIFA 2000	ANG.	sportowa	1999	EA Sports	Cenega	39,90
20	Flanker 2.5	ANG.	symulator	2001	Strategic Simulations	Play it!	34,99
21	Głupki z kosmosu	PL	przygodowa	2001	Xilam	LEM	29,90
22	Gorasul: Dziedzictwo smoka	PL	RPG	2001	Silver Style	CD Projekt	19,90
23	Grim Fandango	ANG.	przygodowa	1998	Lucas Arts	LEM	39,00
24	Heroes of Might & Magic 3: The Shadow of the Death	PL	strategia turowa	2000	3DO	CD Projekt	19,90
25	Larry 7	PL	przygodowa	1997	Sierra Studios	CD Projekt	19,90
26	MDK 2	PL	zręcznościowa	1997	Shiny Ent.	CD Projekt	19,90
27	Mig-29 Fulcrum	ANG.	symulator	1998	Novalogic	Cenega	29,90
28	Mortal Kombat 4	ANG.	zręcznościowa	1998	Midway Games	Cenega	29,90
29	Omikron: The Nomad Soul	ANG.	przygodowa	1999	Quantic Dream	Cenega	29,90
30	Original War	PL	RTS	2001	Altar Interactive	CD Projekt	9,99
31	Panzer Elite – edycja specjalna	PL	symulator	2001	Wings Simulations	CD Projekt	19,90
32	Panzer General III: Scorched Earth	ANG.	strategia turowa	2000	Strategic Simulations	Play it!	34,99
33	Pizza Connection 2	PL	ekonomiczna	2001	Software 2000	CD Projekt	19,90
34	Rails Across America	PL	ekonomiczna	2001	Strategy First	CD Projekt	19,90
35	Red Faction	ANG.	strzelanina FPP	2001	Volition Inc.	LEM	29,90
36	Rune	ANG.	zręcznościowa	2000	Human Head Studio	Play it!	34,00
37	Silent Hunter: Comander's Edition	ANG.	symulator	1996	Strategic Simulations	Play it!	34,00
38	Sim City 3000	PL	ekonomiczna	1999	Maxis	Cenega	34,90
39	Sting! Kariera Gangstera	PL	logiczna	2001	JoWooD	CD Projekt	19,90
40	Thief: The Dark Project	ANG.	taktyczne FPP	1998	Looking Glass	Cenega	29,90
41	Toca	PL	wyścigi	1999	Codemasters	CD Projekt	9,99
42	Tomb Raider 3	ANG.	zręcznościowa	1998	Core Design	Cenega	29,90
43	Tony Hawk's Pro Skater 2	ANG.	sportowa	2000	Neversoft Ent.	LEM	39,90
44	Urban Chaos	ANG.	zręcznościowa	1999	Mucky Foot	Cenega	29,90
45	Worms 2	PL	zręcznościowa	1997	Team 17 Software	CD Projekt	19,90

Legenda

PL – wersja polska
ANG. – wersja angielska
bd. – brak danych

Gry w kieszeni

Cezary Kramp

Jadąc do cioci na imieniny lub stojąc w autobusie, łatwo o nudę. Wyciągnięcie w tym czasie notebooka to czyste szaleństwo. Czy widziałeś kiedykolwiek, żeby ktoś w przegubowcu wyciągnął laptop i jakby nigdy nic grał? Co tu dużo mówić, pomysł jest absurdalny. Logiczne jest za to pogranie w takich samych warunkach na małym telefonie komórkowym czy palmtopie. Stąd nasz dział „Na małym ekranie", w którym prezentujemy gry do tego typu urządzeń.

Jeżeli gra na komórce kojarzy ci się z leciwym i zdychającym już wężem, to czas się obudzić w XXI wieku. Powstał **Doom** na telefony komórkowe, a prace nad **Quakiem** idą pełną parą, o czym piszemy w tym numerze. Do aparatów firmy Sony Ericsson kultowe gry tworzy Atari. Nokia zapowiedziała konsolę będącą jednocześnie telefonem komórkowym, a gry do niej mają sprzedawać takie firmy, jak Eidos, Activision czy Sega. O tym wydarzeniu również piszemy w tym numerze GameStara.

Regularnie recenzować będziemy ciekawe gry javowe, które ściągnąć można z wielu serwisów internetowych i wgrać do aparatu. Opiszemy też te, które odpalisz tylko w określonym modelu telefonu. Nie zapomnimy o posiadaczach palmtopów, którzy zasypywani są niezwykle ciekawymi tytułami, jak choćby **Rayman** czy **Worms**.

Postaramy się, abyś się nie nudził nawet w długiej podróży. Jedyny warunek: nie zapomnij zabierać ze sobą GameStara i telefonu komórkowego. My zadbamy o resztę.

To już bardziej konsola niż telefon

N-Gage

Nokia N-Gage to telefon dla prawdziwych fanów, którzy nie rozstają się z grami nawet poza domem. Przedstawiamy komórkę, która jest jednocześnie doskonałą konsolą do gier. Zagrasz na niej w Dooma, Tomb Ridera oraz w Sonic N.

Na CD/DVD:
film przedstawiający możliwości N-Gage.

Doom do Nokii 7650 + shareware'owe plansze

emulator GameBoya na N-Gage'a lub 7650

Nokia N-Gage w pełnej krasie. Z wyglądu nie przypomina telefonu, tylko konsolę do gier - ale o to przecież chodzi.

Ten telefon okaże się przełomem zarówno na rynku gier, jak i komórek. Będzie to pierwsza na świecie konsola do gier połączona z telefonem komórkowym. Stwierdzisz pewnie teraz, że we wszystkich nowych telefonach są gry. Ale w wypadku Nokii N-Gage nie będą proste graficznie, jak znany wszystkim **Wąż**. Gwarantujemy, że gdy je zobaczysz, zaniemówisz.

Jako telefon

Wygląd Nokii N-Gage nasuwa skojarzenia z modelem 5510. Telefon obsługuje się, trzymając poziomo. Wyświetlacz, jak widać na zdjęciu, umieszczony jest pośrodku aparatu. Po jego lewej stronie znajdują się klawisze odpowiedzialne za poruszanie się po menu, a podczas grania wykorzystywać je będziesz jak kontrolery. Kolorowy (4096 barw) wyświetlacz przeniesiony jest żywcem z Nokii 7650. Nokia N-Gage potrafi odbierać i wysyłać wiadomości multimedialne. Wśród zainstalowanych aplikacji znajduje się kalendarz menedżerski, klient poczty elektronicznej, przeglądarka plików graficznych, program do odtwarzania filmów. N-Gage może pełnić funkcję odtwarzacza MP3. W takim wypadku pliki muzyczne mogą być przechowywane w skromnej, liczącej 4 MB pamięci telefonu lub na kartach SD, które odczytuje Nokia. W każdej chwili możesz też włączyć radio. Jeżeli aplikacje dostępne w telefonie nie wystarczają ci, dodatkowe możesz ściągnąć z Internetu. N-Gage uruchamia programy napisane w Javie (J2ME). Wszystkie aplikacje z Nokii 7650 będą działać w N-Gage. Można nawet założyć, że N-Gage to rozbudowany o kilka funkcji (m.in. czytnik kart SD, moduł do gier) model 7650, tyle że bez aparatu fotograficznego. Ba, podczas testowania przedpremierowych modeli N-Gage w informacjach systemowych wyświetlanych na ekranie opisywany był jako 7650.

Rocker - ośmiokierunkowy kontroler do gier. Dzięki niemu korzystasz także z menu telefonu.

Do komunikacji z innymi urządzeniami posłuży moduł Bluetooth. Z Internetem Nokia połączy się poprzez GPRS lub CSD. Z powodu niestandardowych wymiarów N-Gage nie jest telefonem wygodnym. Na pewno nie zmieści się do każdej kieszeni, co wiele osób może zniechęcić. Problemem nie jest za to waga, gdyż dzięki nowemu typowi baterii zastosowanej w Nokii wynosi jedynie 137 g. Mała bateria nie oznacza, że telefon pracuje krótko. Pograsz na niej od 3 do 6 godzin, porozmawiasz maksymalnie przez 4 godziny, posłuchasz muzyki MP3 przez 8 godzin, a radia przez 20. Podawany przez producenta czas czuwania wynosi aż 200 godzin.

Bardzo dziwnie rozmawia się z N-Gage, gdyż mikrofon oraz głośniczek znajdują się na boku, można powiedzieć – na grzbiecie telefonu. W związku z tym do ucha przykładasz bok komórki, a nie jej przód czy tył. To rozwiązanie nie jest wygodne, dlatego polecamy korzystanie z zestawu słuchawko-

wego znajdującego się w pudełku z telefonem. Przyda się również podczas grania czy słuchania radia.

Jako konsola

Przejdźmy do meritum. Podczas premierowego pokazu telefonu, który odbył się w Londynie, Nokia ogłosiła nawiązanie współpracy z czołowymi twórcami gier. Wśród tych firm znalazły się: Activision, Eidos, Sega, Taito i THQ. Owocem współpracy mają być takie tytuły, jak **Tomb Raider**, **Sonic N**, **Sega Rally**. Mimo że zaprezentowano dopiero pierwsze wersje wspomnianych gier, to wyglądają one wybornie. Zresztą co tu dużo pisać, na płycie dołączonej do numeru umieściliśmy krótki film prezentujący możliwości N-Gage. Jeżeli do tej pory podchodziłeś sceptycznie do moich słów, to po jego obejrzeniu zmienisz zdanie. Grafika, szczególnie w **Tomb Raiderze**, oczarowuje – 4096 kolorów i rozdzielczość 176x208 w zupełności wystarczają do przedstawienia bajecznie kolorowego świata. Mimo że w telefonie próżno szukać akceleratora graficznego czy szybkiego procesora, to płynność animacji jest bez zarzutu.

Gry do Nokii w większości umożliwiają zabawę w trybie multiplayer. Połączenie dwóch konsoli odbywać się będzie poprzez Bluetooth. Planowane jest też wykorzystanie połączenia z Internetem, które oferuje N-gage. W takim wypadku będzie mogło grać kilkanaście osób naraz. Niestety, wtedy też za przesyłane informacje zapłacisz operatorowi.

Sterowanie w czasie gry odbywa się przy użyciu ośmiokierunkowego kontrolera Rocker. Przyciski fire znajdują się na klawiaturze numerycznej po prawej stronie wyświetlacza i zostały przypisane do klawiszy [5] i [7]. Z kolei klawisz [C] umożliwia zrobienie zrzutu ekranu podczas gry bez instalowania dodatkowego oprogramowania.

Jak wgrać gry

Gry na N-Gage będzie można kupować na MultiMediaCard, ponieważ po pierwsze, z powodu zastosowanych zabezpieczeń grę uruchomisz jedynie w swoim telefonie. Po drugie, w ograniczonej pamięci telefonu nie zmieściłaby się gra.

Klawiatura numeryczna - przydatna przy wpisywaniu SMS-ów, niezbędna do gier.

MultiMediaCard wkłada się od góry telefonu bez wyłączania aparatu. Zaraz po włożeniu karty w menu pojawia się ikona z nową grą. Jej wybranie spowoduje uruchomienie gry – nie trzeba jej instalować.

Oprócz napisanych specjalnie do N-Gage można będzie ściągnąć całą serię gier uniwersalnych, napisanych w Javie, jak również tytułów przeznaczonych do Nokii 7650. Tak więc bez problemów uruchomisz np. **Dooma 7650**, tyle że konieczna będzie instalacja gry przy użyciu oprogramowania dołączonego do telefonu. W wypadku **Dooma 7650**, korzystającego z shareware'owej wersji plansz, będziesz potrzebował 2 MB wolnej pamięci. W aktualnej wersji, umieszczonej na płycie, nie ma jeszcze udostępnionego trybu Deathmatch via Bluetooth, ale autorzy zapowiadają, że wkrótce będzie dodany.

To jeszcze nic. Do modelu 7650 opracowano emulator GameBoya, a zatem również posiadacze N-Gage będą mogli uruchamiać gry przeznaczone do tej popularnej konsoli.

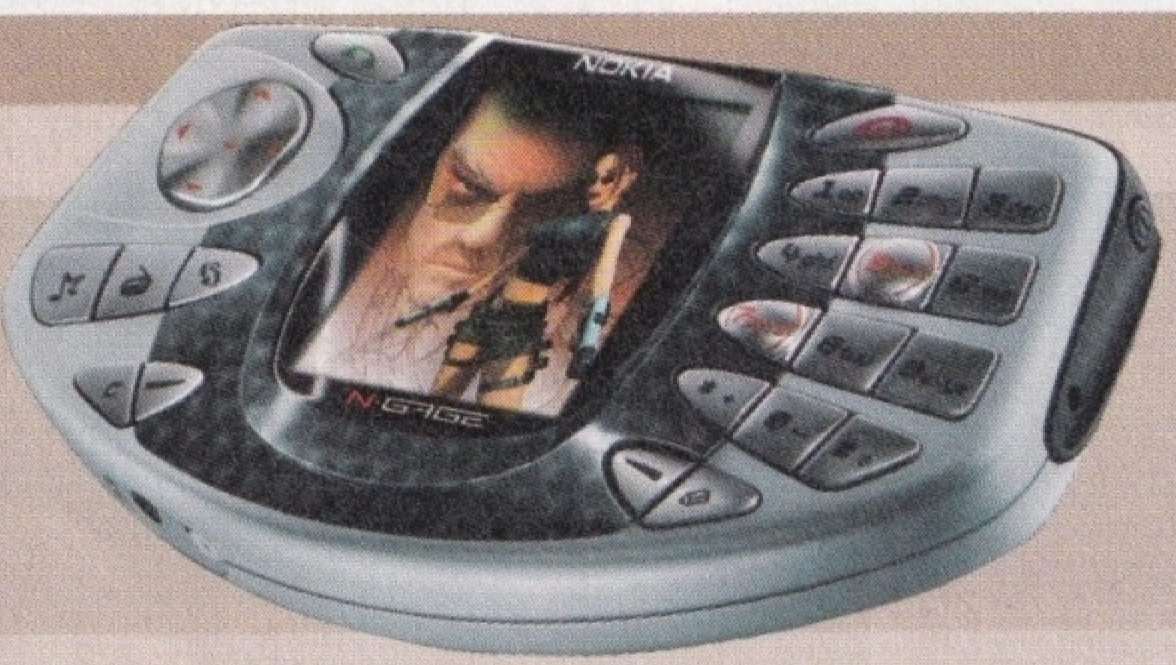
Cierpliwości

Nokia N-Gage pojawi się w sprzedaży dopiero w czwartym kwartale tego roku. Wtedy też półki w sklepach powinny się zapełnić grami do N-Gage. Warto poczekać, jeśli szukasz małego telefonu, na którym zagrasz od czasu do czasu. Niestety, nabywców odstraszyć może wysoka cena – ponad 2000 zł bez promocji. CK

Pierwsze gry na N-Gage

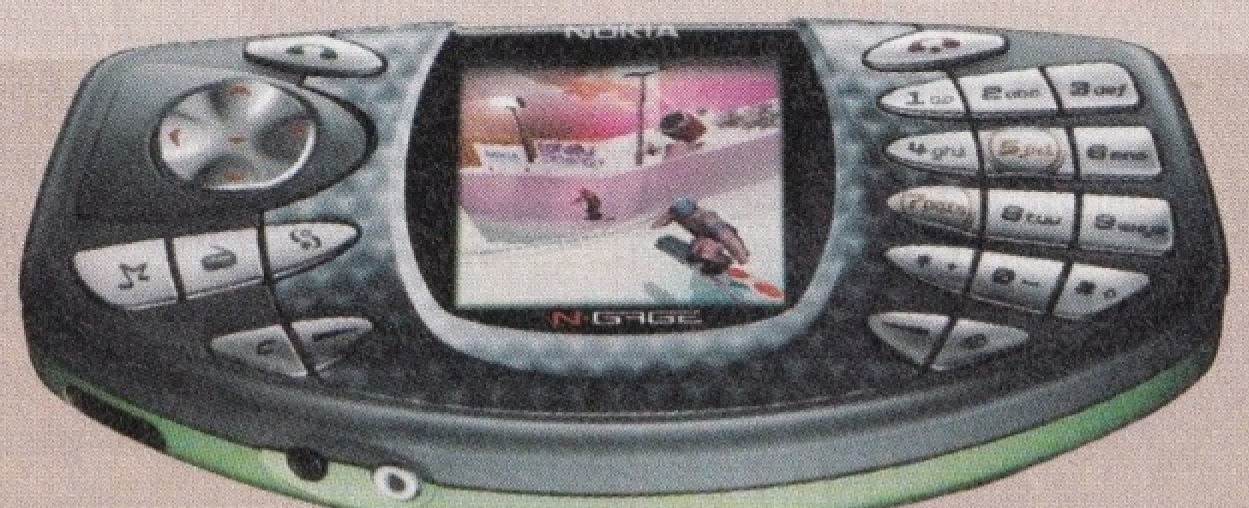
Tomb Raider

Przygody Lary Croft przeniesione na Nokię N-Gage. Według Eidosu, gra ma być dostępna w tym samym czasie, co pierwsze egzemplarze konsoli. Pierwsze pokazy **Tomb Raidera** pozwalają twierdzić, że będzie to jedna z bardziej efektownych gier do nowej Nokii. Gdy tylko będzie to możliwe, opiszemy ten tytuł i porównamy z pecetowym odpowiednikiem.



Virtually Snowboard 2

Virtually Snowboard 2 to zawody snowboardowe, podczas których ścigasz się na torze, wykonując karkołomne akrobacje. Twoim rywalem może być kolega, dzięki trybowi multiplayer via Bluetooth. **Virtually Snowboard 2** to gra, którą Nokia wręcz musiała wprowadzić, bo jest sponsorem zawodów snowboardowych. Z tego samego powodu gra powinna być standardowym dodatkiem do N-Gage.



Sonic N

Flagowy produkt firmy Sega, a jednocześnie jedna z bardziej znanych platformówek na świecie. Pokrzyżuj dr. Eggmanowi mroczne plany, wcielając się w jedną ze znanych postaci: Sonica, Tails, Knuckles, Amy. **Sega** gwarantuje doskonałą zabawę, mimo że rozgrywka możliwa jest tylko w trybie dla jednego gracza.

EDoom

Groza w kieszeni

EDoom to wersja Dooma, którą możesz uruchomić w Sony Ericssonie P800 i cieszyć się nim poza domem. Dzięki dużemu wyświetlaczowi plansze są bardzo czytelne. Sterowanie postacią nie jest jednak proste, gdyż wykorzystujesz w tym celu specjalny rysik, którym dotykasz ekranu telefonu. Korzystając z dodatkowych klawiszy, zmieniasz broń lub strzelasz. Aby uruchomić EDooma, musisz przegrać do telefonu pliki WAD z oryginalnej, pecetowej wersji.

Grafika jest wierną kopią wersji z komputera, a EDoom już wkrótce otrzyma ośmiokanałowy dźwięk. Niestety w grze brak trybu multiplayer. Wiadomo, że trwają już prace nad grą Quake do P800. Niestety na razie działa bardzo wolno, więc nieprędko następca Dooma ukaże się w wersji na telefony komórkowe.

EDoom	
Gatunek	FPP
Producent	Peter van Sebille
Cena	bezpłatny
Liczba graczy	1
Język	angielski
Sprzęt	
Sony Ericsson P800	

90% GRYWALNOŚĆ

Boulder Dash

Powrót klasyki

Boulder Dash w wersji na komputery Atari zrobił kiedyś furorę. Wszystkie jego wersje sprzedały się w łącznym nakładzie dwóch milionach egzemplarzy. Teraz powraca w wersji do niewielkiego telefonu Sony Ericsson T300.

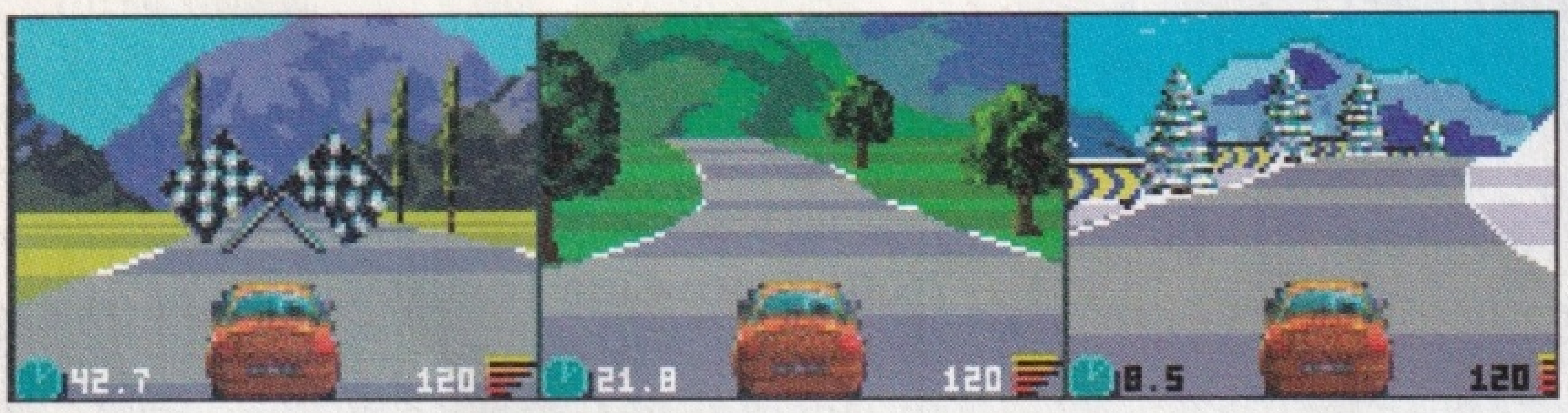
Twoim zadaniem jest zbieranie diamentów umieszczonych w najdziwniejszych miejscach planszy. Dostęp do nich zagradzają często ściany, głazy lub przeszkody, które należy usunąć. Gra zmusza cię do intensywnego myślenia i przewidywania. Zastanawiasz się, co będzie, gdy usuniesz ziemię spod sterty kamieni lub czy zdołasz ujść przed głazami. W porównaniu z wersją na Atari, w Boulder Dash S.E. znajdziesz nowe plansze, a także broń.

Boulder Dash	
Gatunek	logiczna
Producent	Mophungames.com
Cena	20 zł
Liczba graczy	1
Język	angielski
Sprzęt	
Sony Ericsson T300	

75% GRYWALNOŚĆ

Synergenix Rally

Mistrz kierownicy ucieka



Synergenix Rally to ciekawe wyścigi samochodowe rozgrywające się w trzech różnych sceneriach: zimowej, wiosennej oraz jesiennej. Będziesz się ścigać na 15 różnych trasach. Do wyboru masz różne typy zawodów, takie jak na przykład jazda na czas czy też tryb mistrzostw. Miłośnicy sławnego Lotusa na pewno nie będą zawiedzeni.

Szkoda, że autorzy nie pozwolili na ściganie się kilkoma typami samochodów. W dodatku warunki środowiska mają bardzo mały wpływ na zachowanie pojazdu.

Ponieważ Sony Ericsson T300 nie dysponuje modułem Bluetooth, niestety nie pograsz w Synergenix Rally w dwie osoby. Szkoda, bo wyścig jest dynamiczny.

Synergenix Rally	
Gatunek	wyścigi
Producent	Mophungames.com
Cena	18 zł
Liczba graczy	1
Język	angielski
Sprzęt	
Sony Ericsson T300	

60% GRYWALNOŚĆ

QSoccer

Wielkie małe mistrzostwa

Jeżeli pasjonowałeś się grą Sensible Soccer, to obowiązkowo powinieneś wgrać do swojego telefonu QSoccera, który ucieszy wszystkich fanatyków piłki nożnej. Grafika jest tak dopracowana, że nie uwierzysz, iż można było stworzyć tak ładną grę na niepozorną komórkę.

Do wyboru masz 22 zespoły piłkarskie z całego świata. Możesz bawić się w rozgrywki międzynarodowej ligi lub staczać pojedynki treningowe i towarzyskie. W czasie meczu sterujesz piłkarzami, którzy kolejno podają sobie piłkę i starasz się strzelić bramki. Osoby, które chciałyby przetestować grę przed jej zakupem, zachęcam do zagrania w wersję demo, które znajduje się na na stronie: www.qsoccer.net.

QSoccer	
Gatunek	sportowa
Producent	Mophungames.com
Cena	20 zł
Liczba graczy	1
Język	angielski
Sprzęt	
Sony Ericsson T300	

85% GRYWALNOŚĆ

Zawartość CD/DVD 1/2003

Postaraliśmy się, aby zawartość krążków dołączonych do pierwszego wydania GameStara była naprawdę wystrzałowa. Dlatego też znajdziesz tu dwie pełne wersje gier: strategię czasu rzeczywistego **Ś.W.I.N.I.A** (znaną też pod tytułem **S.W.I.N.E.**) i premierowe wyścigi samochodowe w polskiej wersji, **Smash Up Derby**. W wydaniu 3 x CD zostało niewiele miejsca na dodatkową zawartość płyty (**Ś.W.I.N.I.A** to 2 CD!), ale i tak zmieściliśmy jeszcze cztery świeżutkie wersje demo z **Tom Clancy's Splinter Cell** na czele oraz – uwaga! – pierwszy polski moduł do **Neverwinter Nigths**, utrzymany w klimacie prawdziwego RPG. Ta przygoda przeniesie cię do średniowiecznego miasteczka gdzieś na Śląsku, w którym dzieją się naprawdę dziwne rzeczy... Jeśli na masz w komputerze zainstalowane **Neverwinter Nights**, koniecznie zagraj w naszą przygodę. **Diabeł w kamieniu** czeka.

Miłośnicy **Warcrafta III** znajdą na naszych krążkach dziesięć dodatkowych map do tej gry, w tym pięć po polsku, fani **Operation Flashpoint** – dwie dodatkowe kampanie, a filmik z **Freelancera** prezentuje się, naszym zdaniem, znakomicie.

Z premedytacją nie mówiliśmy dotąd o zawartości krążka w wydaniu DVD. Nasze DVD to prawie 14 zwykłych krążków CD! Samych wersji demo powinno wystarczyć na jakieś 60 godzin zabawy!

Mamy nadzieję, że zawartość naszego krążka zadowoli cię. Na uwagi i komentarze czekamy – niecierpliwie – pod adresem e-mail: gamestarcd@idg.com.pl. (aby wysłać do nas list, po prostu kliknij adres e-mail widoczny w interfejsie każdej płyty).

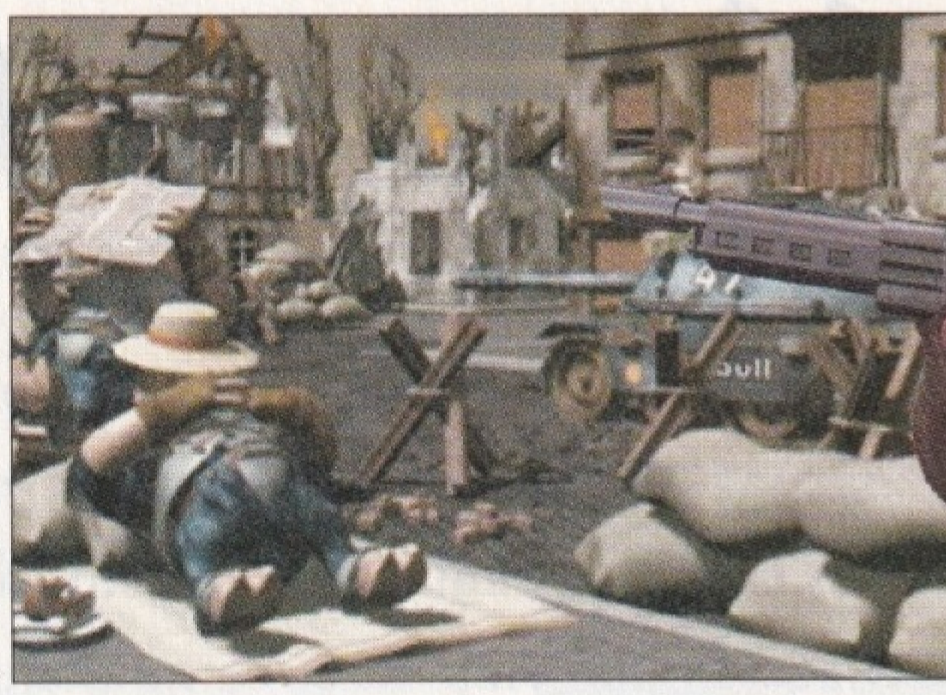
Pełna wersja na dwóch CD!

▶ Ś.W.I.N.I.A.

GATUNEK RTS
JĘZYK polski

MINIMALNA KONFIGURACJA
CPU 466 MHz
96 MB RAM
Karta graficzna z akceleratorem 3D, wyposażona w 32 MB RAM
Napęd CD-ROM 4x
Karta dźwiękowa

ZALECANA KONFIGURACJA
CPU III 800 MHz
192 MB RAM
Karta graficzna GeForce2 GTS/Radeon DDR
Napęd CD-ROM 24x
Karta dźwiękowa kompatybilna z DirectSound



Spokojnie, jak na wojnie, chciałoby się rzec.

Ś.W.I.N.I.A. (angielski tytuł: S.W.I.N.E) to gra strategiczna czasu rzeczywistego, w której stajesz po stronie świń lub królików w zaciętej wojnie rozgrywanej na trójwymiarowych planszach. W trakcie kolejnych misji będziesz musiał nie tylko użyć różnych typów wojsk, ale także wykorzystać ukształtowanie terenu, zabudowania i drogi.

Uwaga! Podczas instalacji gry dołączonej do wydania GameStara z 3xCD zostaniesz poproszony o włożenie drugiej płyty – wymień wówczas krążek w napędzie CD na GameStar 1/2003 CD oznaczony jako C. Podczas gry w **Ś.W.I.N.I.Ę** krążek CD oznaczony jako C powinien się znajdować w napędzie. W wydaniu DVD w napędzie DVD-ROM powinien się oczywiście znajdować krążek GameStar 1/2003 DVD.

W grze **Ś.W.I.N.I.A** możesz wykorzystywać tylko mysz, ale zaawansowani gracze na pewno będą używać skrótów klawiaturowych, ułatwiających szybkie wydawanie poleceń. Szczegóły znajdziesz w zamieszczonej niżej tabelce sterowania. Rzut oka na mapę terenu gry sprawi, że zorientujesz się w sytuacji: wrogie jednostki oznaczone są kolorem czerwonym, a oddziały, którymi dowodzisz – zielonym. Jednostki sprzymierzone oznaczone są kolorem żółtym. W czasie gry cechy bojowe jednostek będą się zmieniać. Możesz także modyfikować ich wyposażenie, kupować oraz sprzedawać całe oddziały, a podczas bitew korzystać ze wsparcia artyleryjskiego i lotniczego. Możliwe jest również wykorzystanie zapasów amunicji, paliwa, warsztatów.

Wygodnym sposobem kontrolowania wielu jednostek jest łączenie ich w grupy. Jak to zrobić? Wybierz kilka oddziałów i użyj przycisku oznaczonego plusem. Każda z utworzonych w taki sposób grup ma przydzielony numer od 1 do 9. Naciskając klawisz z odpowiednią cyfrą, wybierasz grupę. Po wybraniu grupy kamera zostanie przesunięta nad zaznaczone jednostki.

Każdej jednostce możesz wydać rozkazy marszu lub ataku, a także użyć cechy specjalnej, jeśli jest dostępna. Możesz także wybrać domyślny sposób zachowania jednostki:

1. Fire at will – atak na oddziały przeciwnika, które widzi nasz oddział.
2. Return fire – odpowiedzenie ogniem w kierunku atakujących jednostek przeciwnika.
3. Hold fire – jednostka nie będzie atakować w żadnej sytuacji.
4. Stop – zatrzymanie jednostki.
5. Chase – jednostka będzie automatycznie ścigać zauważone oddziały przeciwnika.
6. Retreat – jednostka będzie wycofywać się z zasięgu ognia wrogich oddziałów.

W **Ś.W.I.N.I.Ę** można grać także w trybie multiplayer, w kilku typowych rodzajach rozgrywek.

Grupowanie jednostek znacznie ułatwia rozgrywkę.

Sterowanie

↑, ↓, ←, →	przesuwanie kamery
Lewy przycisk myszy	wybór opcji z menu
Środkowy przycisk myszy	obrót kamery
Kółko myszy	skalowanie widoku
Prawy przycisk myszy	wskazanie punktu docelowego
CTRL + 1 do 9	grupowanie jednostek
1 do 9	wywoływanie grup
M	ruch
A	atak
S	zatrzymanie jednostki
X	cecha specjalna
(spacja)	pauza
F6	szybki zapis gry
F9	szybkie wczytanie gry
ENTER	czat w trybie multiplayer

Pełna polska wersja gry!

▶ Smash Up Derby

GATUNEK wyścigi samochodowe
JĘZYK polski

MINIMALNA KONFIGURACJA
CPU 600 MHz
128 RAM
Karta graficzna z akceleratorem 3D, wyposażona w 16 MB RAM

ZALECANA KONFIGURACJA
CPU 850 MHz
128 RAM
Karta graficzna z akceleratorem 3D wyposażona w 16 MB RAM

W Smash Up Derby wywrotka nie oznacza końca rajdu. Gdy do niej dojdzie, po prostu wciśnij R.

Jako pierwsi prezentujemy pełną polską wersję świetnej gry zręcznościowej – **Smash Up Derby**! To niesamowite wyścigi samochodowe, z realistycznie odwzorowanymi zderzeniami i uszkodzeniami pojazdów.

Początkowo sterowanie samochodami w **Smash Up Derby** może wydać się nieco dziwne. Należy jednak pamiętać, aby po każdym ostrym skręcie wykonać „kontrę" – ruch w przeciwną stronę, dzięki któremu samochód ustabilizuje tor ruchu. Pamiętaj także o używaniu hamulca ręcznego, który jest wręcz niezbędny przy pokonywaniu ostrych zakrętów i błyskawicznych manewrach na arenie. Pamiętaj, że różne typy samochodów inaczej zachowują się na trasie – niektóre dobrze trzymają się nawierzchni, inne tańczą jak szalone...

W grze dostępne są różne rodzaje torów i wyścigów. Wraz z przechodzeniem przez kolejne etapy zdobywasz doświadczenie i pieniądze, które pozwalają na uczestniczenie w coraz bardziej zaawansowanych zawodach. Na początku kariery większość torów jest dla ciebie niedostępna – będziesz mógł startować w tych zablokowanych zawodach dopiero po osiągnięciu pewnego poziomu i wygraniu wcześniejszych etapów.

Miłośnicy tuningu także znajdą w **Smash Up Derby** coś dla siebie: samochody, które kupujesz, mogą być przerabiane i usprawniane. Na początku gry w *trybie kariera* takie opcje nie będą dostępne – po prostu kosztują zbyt drogo, ale w trakcie dalszej rozgrywki zdobędziesz odpowiednie fundusze. Gracz może kupować droższe modele samochodów, ale także zmieniać podzespoły posiadanych aut – zwiększać moc silnika, poprawiać przyczepność auta, ulepszać hamulce, a także wzmacniać karoserię, uodparniając ją tym samym na uderzenia.

Jeśli nie odpowiadają ci domyślne ustawienia grafiki i sterowania grą, możesz je zmienić, wybierając opcje z głównego menu. Następnie wybierz opcję *grafika*, aby zmienić tryb graficzny (pamiętaj, aby wybrać tryb obsługiwany przez twój monitor – ważna jest **częstotliwość odświeżania** (trzeci parametr).

Na początek wybierz tryb z odświeżaniem 60 MHz. Jeżeli zmieniłeś tryb graficzny na mniejszą rozdzielczość, a gra nadal działa wolno, wybierz opcję ustawienia i zmniejsz **poziom detali** na *medium* lub *lo*. W opcjach gry możesz także zmienić klawisze sterujące pojazdem (opcja *kontrolery*).

Sterowanie

←, →	skręt w lewo / w prawo
↑	przyspieszenie
↓	hamulec
[spacja]	hamulec ręczny
A	wyższy bieg
Z	niższy bieg
R	reset
C	wybór kamery
ESC	pauza
R	pomoc (w wypadku wywrotki)

Dodatek do gry

▶ Diabeł w kamieniu

GATUNEK RPG
JĘZYK polski

WYMAGANIA
polska wersja gry Neverwinter Nights

MINIMALNA KONFIGURACJA
CPU 450 MHz
256 MB RAM
Karta graficzna z akceleratorem 3D, wyposażona w 32 MB RAM
Karta dźwiękowa

ZALECANA KONFIGURACJA
CPU III 1,2 GHz
512 MB RAM
Karta graficzna GeForce4
Karta dźwiękowa kompatybilna z DirectSound

Diabeł w kamieniu to pierwszy polski dodatek do gry **Neverwinter Nights**. Jest to moduł przygotowany przez Studio Sarmatia specjalnie dla GameStara i zawierający bardzo mocne elementy RPG. Akcja dodatku nie ma nic wspólnego z klasyczną grą typu hack and slash.

Autorzy postanowili także zerwać ze sztampowymi światami fantasy i zaprezentować europejskie średniowiecze. Wydarzenia przedstawione w **Diable w kamieniu** rozgrywają się w 1450 roku w małym miasteczku na Śląsku, na pograniczu Królestwa Polskiego i Rzeszy Niemieckiej. Moduł jest przeznaczony wyłącznie do gry jednoosobowej, i to w dodatku tylko trzema gotowymi postaciami.

Pamiętaj, że przeniesiesz się do średniowiecza, więc zasady rozgrywki pochodzące z drugiej edycji systemu D&D zostały zmodyfikowane. Na przykład nie można używać czarów i części magicznych zdolności.

W dodatku bardzo ważną rolę ogrywają opcje dialogowe. Często będziesz prowadził rozmowy z bohaterami niezależnymi. Uważaj! W czasie gry, tak jak w życiu, zastanawiaj się nad każdą wybraną kwestią dialogową. Zły wybór może cię kosztować życie lub zmienić przebieg rozgrywki.

Fabuła dodatku jest całkowicie nieliniowa. Wszystkie zadania wykonujesz w dowolnej kolejności i w miarę postępów w grze odkrywasz następne części skomplikowanej historii. W małym miasteczku powiesiło się kilka osób. Sprawa wygląda podejrzanie, dlatego zainteresowała się nią Inkwizycja. Bezwzględny i brutalny przedstawiciel *świętego Officium* – inkwizytor Martinus podejrzewa, że za samobójstwami stoi diabeł, którego przyzwał twój przyjaciel – Archibald Kalkstein.

Aby zagrać w **Diabła w kamieniu**, musisz mieć zainstalowaną na twardym dysku polską lub angielską wersję **Neverwinter Nights** (w wypadku wersji angielskiej nie będą widoczne polskie znaki, ale da się uruchomić moduł).

Program instalacyjny poprosi cię o wskazanie głównego katalogu z grą **Neverwinter Nights**. Potem powinien automatycznie rozpakować dodatek do właściwych folderów. Wystarczy wskazać odpowiedni katalog (zwykle jest to katalog Neverwinter Nights na twoim twardym dysku), a instalator automatycznie przeniesie we właściwe miejsca pliki z modułem.

Aby zagrać w dodatek, uruchom grę i wybierz kolejno *Nowa gra/Inne moduły/Diabeł w kamieniu*. Następnie wybierz jedną z trzech gotowych postaci – Konrada Korffa, Piotra Jaksę, lub Kacpra Hlavę.

Jeśli instalator nie rozpakuje plików z dodatkiem do folderu z grą, wypakuj je w dowolne miejsce na twardym dysku, a potem przenieś ręcznie. Wszystkie pliki dodatku z folderów localvault, modules i movies powinny się znaleźć w teczkach o takich samych nazwach znajdujących się w folderze z grą **Neverwinter Nights**.

Wersja demo

▶ Splinter Cell

GATUNEK TPP
JĘZYK angielski

MINIMALNA KONFIGURACJA
CPU 800 MHz
256 MB RAM
Karta graficzna 3D wyposażona w 32 MB RAM

ZALECANA KONFIGURACJA
CPU 1,0 GHz
256 MB RAM
Karta graficzna 3D wyposażona w 64 MB RAM

Często niezbędne będzie wyłączenie światła. Po prostu traf w żarówkę...

Splinter Cell to zdecydowanie jedna z najciekawszych nowych gier. Doskonała grafika i animacja, a przede wszystkim nietypowe zadania sprawiają, że trudno oderwać się od ekranu.

Wcielasz się w agenta wykonującego sekretne misje. Rzadko będziesz pociągać za spust, a znacznie częściej spędzać czas ukryty w ciemnym zakamarku, zastanawiając się, jak niepostrzeżenie przebyć oświetlone pomieszczenie. Nie zrażaj się początkowymi trudnościami. **Sprinter Cell** to gra dla osób, które nie tylko celnie strzelają, ale przede wszystkim potrafią maksymalnie wykorzystać każdy skrawek cienia i słabe punkty przeciwnika.

Do dyspozycji masz nie tylko broń, ale też miniaturowy noktowizor i urządzenie termowizyjne. Dzięki pierwszemu z nich będziesz mógł się bez problemu poruszać w ciemnych pomieszczeniach, dzięki drugiemu sprawdzisz, czy za drzwiami, zasłoną lub cienką ścianą nie znajdują się przeciwnicy.

Możesz użyć puszek i butelek do odwrócenia uwagi wrogów. Najpierw podnieś puszkę, naciskając klawisz spacji, uaktywnij puszkę jako broń (środkowy przycisk myszy), a po wybraniu kierunku i kąta rzutu naciśnij lewy przycisk. Możesz wykorzystywać każdą zasłonę, zastraszać i przesłuchiwać cywilów i sprawdzać komputery.

Sterowanie

W	ruch do przodu
S	ruch do tyłu
A	przesunięcie w lewo
D	przesunięcie w prawo
E	zmiana broni
SHIFT, BACKSPACE	skok
	podnoszenie przedmiotów, przesłuchiwanie osób
lewy przycisk myszy	strzał
prawy przycisk myszy	użycie drugiej broni
środkowy przycisk myszy	uaktywnienie broni
kółko przewijania myszy	ustawianie prędkości ruchu
2	noktowizor
3	termowizja

Wersja demo

▶ Black Hawk Down

GATUNEK FPP
JĘZYK angielski

MINIMALNA KONFIGURACJA
CPU 500 MHz
192 MB RAM
Karta graficzna 3D wyposażona w 32 MB RAM

ZALECANA KONFIGURACJA
CPU 1,0 GHz
256 MB RAM
Karta graficzna 3D wyposażona w 32 MB RAM

Prawym przyciskiem myszy uzyskasz przybliżenie obrazu.

Wojna w Somalii, atak z pokładu śmigłowców, a potem walka w spiekocie w zrujnowanym mieście... **Black Hawk Dawn** to prawdziwa gratka zarówno dla miłośników strzelanin FPP, jak i gier wojennych.

Mocna, szybka akcja, realistyczny obraz prawdziwego pola walki... to wszystko znajdziesz w **Black Hawk Dawn**. Jedynym ustępstwem na rzecz grywalności są umieszczone tu i ówdzie pakiety medyczne błyskawicznie leczące z odniesionych obrażeń, a także to, że nie możesz zabić twoich kolegów z oddziału. Przydatność tej ostatniej opcji staje się oczywista, gdy dochodzi do gwałtownej wymiany ognia wewnątrz budynków. Większy poziom realizmu kończyłby się po prostu szybką śmiercią całego twojego plutonu.

Do dyspozycji masz kilka rodzajów broni, a najczęściej wykorzystywane będzie podstawowe uzbrojenie armii Stanów Zjednoczonych – karabin M16 wyposażony w celownik optyczny. Jest też także cały zestaw granatów, w tym wielce przydatne granaty hukowe, dzięki którym możesz zdobywać kolejne pomieszczenia, eliminując uzbrojonych przeciwników (granaty takie są wręcz niezbędne podczas odbijania zakładników).

Uwaga. Do wersji demo dołączony jest szczegółowy plik pomocy (w formacie PDF), ale jeśli nie chcesz, nie musisz do niego zaglądać.

Sterowanie

W	ruch do przodu
S	ruch do tyłu
A	przesunięcie w lewo
D	przesunięcie w prawo
Q	przewrót w lewo
E	przewrót w prawo
C, DEL	padnij / powstań
X	kucnij
P	popatrz w górę
[,]	popatrz w dół
	skok
SCROLL LOCK	przełącz do automatycznego biegu
lewy przycisk myszy	strzał, rzut granatem
/, prawy przycisk myszy	celownik optyczny
1	nóż
2	pistolet
3	karabin
4	granat oślepiający
5	granat odłamkowy
6	granat dymny
7	materiał wybuchowy
8	detonator radiowy
9	pakiet medyczny
BACKSPACE	szturm na pomieszczenie
M	mapa
9	pakiet medyczny
+, -	skalowanie mapy
N	noktowizor
B	lornetka

Wersja demo

▶ Enclave

GATUNEK TPP/cRPG
JĘZYK angielski

MINIMALNA KONFIGURACJA
CPU 600 MHz
256 MB RAM
Karta graficzna 3D GeForce1 lub podobna

ZALECANA KONFIGURACJA
CPU 1,5 GHz
256 MB RAM
Karta graficzna 3D GeForce3 lub podobna

Enclave to gra akcji przypominająca klasyczne cRPG, ale z naciskiem na widowiskowe walki mieczem, a nie na interakcję i rozmowy z napotkanymi postaciami. Grafika jest bardzo ładna i szczegółowa, poziomy prezentują się znakomicie, chociaż przeciwnicy wyglądają czasem zbyt infantylnie. Warto jednak zwrócić uwagę na efektowne, animowane menu gry.

W trakcie walki nie zapomnij o stosowaniu tarczy – PPM

Na początku, jak w każdym przyzwoitym **cRPG**, tworzysz postać głównego bohatera. W wersji demo **Enclave** nie masz, co prawda, wielkiego wyboru: możesz zagrać tylko rycerzem. Warto kupić mu wszelkie dostępne przedmioty, a także najdroższą z dostępnych broń. Dzięki temu twój bohater już na początku gry będzie miał dużą przewagę nad przeciwnikami.

Podczas zabawy należy pamiętać o wykorzystaniu tarczy w walce – bohater nie używa jej automatycznie – a także o piciu eliksirów, gdy wytrzymałość spada do niebezpiecznie niskiego poziomu. Nie wszystkie napotkane postacie to wrogowie, niektóre trzeba chronić – jeśli obronisz je przed atakiem, pomogą ci na przykład przedostać się przez zamknięte drzwi.

Rozgrywka w **Enclave** przypomina zabawę w **Diablo** i inne gry akcji. Walczysz z hordami wrogów, którzy nacierają ze wszystkich stron, a co pewien czas używasz przydatnych leczących eliksirów.

Sterowanie

W	ruch do przodu
S	ruch do tyłu
A	przesunięcie w lewo
D	przesunięcie w prawo
C	kucnij
[spacja]	skok
lewy przycisk myszy	atak
prawy przycisk myszy	zastona tarczą
F	wypij eliksir
G	przełączanie trybu FPP/TPP

Tylko na DVD

▶ 46 grywalnych wersji demo

Delta Force: Black Hawk Dawn
Enclave
I.G.I-2 Covert Strike
America's Army Operations
Nascar Thunder T 2003
Vietcong
The Gladiators
American Conquest 2
Praetorians
Anno 1503
Balleburg
Armobiles
Scrabble 2003
The Mystery of the Mummy
Black Mirror
Zoo Tycoon: Marine Mania
Hitman 2
Armored Assault
Grom
Bikini Karate Babes
Blood Rayne
Chain Reaction
Deadly Dozen 2: Pacific Theater
Fellowship of the Ring
G.I. Combat
Gothic II
Homeplanet
Hotel Giant
Impossible Creatures
Iron Storm
Jurassic Park: Operation Genesis
Highland Warriors
Knight Rider
MechWarrior 4: Mercenaries
Operation Flashpoint
O.R.B
Rainbow Six 3: Raven Shield
Rayman 3
RTL Skijump 2003
Sabotage
Soldiers of Anarchy
Virtual Skipper 2
War and Peace
Warcraft III
World of Outlaws:
Sprintcars

▶ 16 zapowiedzi filmowych

Tom Clansy's Splinter Cell
Freelancer
I.G.I-2 Covert Strike
Master of Orion III
Gothic II
Aquanox 2
Besieger
Deadly Dozen 2: Pacific Theater
Breed
Earth & Beyond
EVE On-line
Grom
Lineage II
Morrowind

▶ 10 łatek i uaktualnień

Operation Flashpoint: Resistance
Iron Storm PL
Europa Universalis: II wojna światowa
Heroes of Might and Magic IV
Hegemonia
Cywilizacja III
Icewind Dale II
Return to Castle Wolfenstein
Unreal Tournament
Warcraft III

▶ Niezbędnik gracza

Dodatkowo, zarówno w wydaniu 3xCD, jak i DVD, znajdziesz zestaw programów niezbędnych w komputerze każdego gracza:
DirectX 9 PL (najnowsza wersja najważniejszej dla graczy biblioteki Microsoftu)
DivX 5.0.3 (najnowsza wersja najpopularniejszego kodeka)
Adobe Acrobat Reader 5 (przeglądarka plików PDF, niezbędna do czytania wielu instrukcji w postaci elektronicznej)
FilZip 2.01 (bezpłatny program do obsługi ZIP)
ALLPlayer 2.0 (bezpłatny odtwarzacz filmów)
Winamp 3 (najlepszy odtwarzacz MP3 na świecie)

Feargus Urquhart

Weteran z Interplaya od lat zajmuje się podziemiami i smokami: Feargus jest założycielem i członkiem zarządu firmy Black Isle, specjalizującej się w grach RPG.

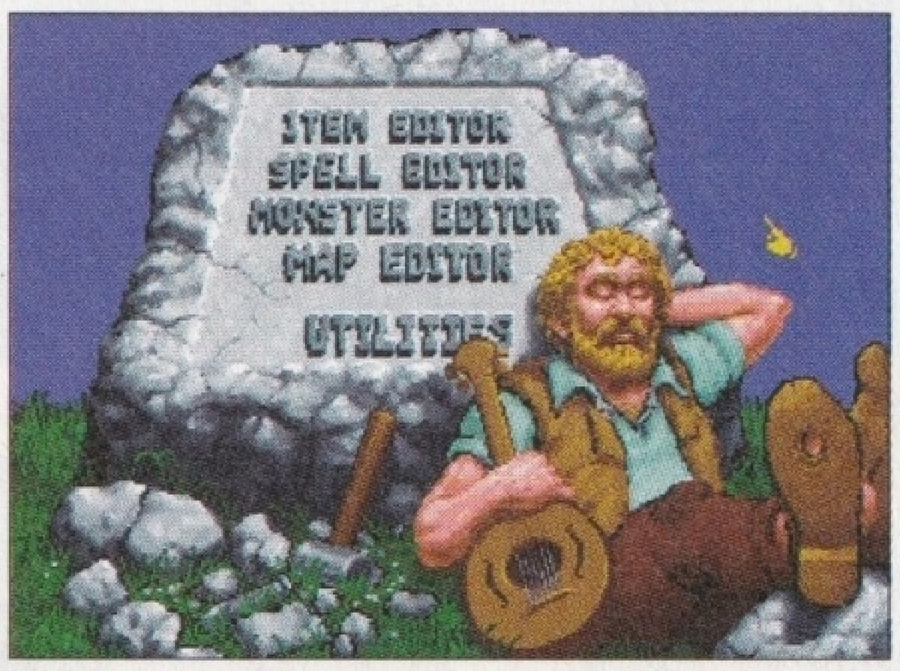
Wiek 32 lata
Narodowość Amerykanin
Miejsce zamieszkania Irvine, Kalifornia
Zawód Prezes Isle Studios
Wykształcenie Nieukończone studia w dziedzinie bioinżynierii
Motto Do roboty!

Historia

Co zrobił?

1992	Bard's Tale Construction Set
1993	Castles 2
1994	Solitaire Deluxe
1994	Rock'n Roll Racing (Sega Mega Drive)
1996	Shattered Steel
1996	Blood & Magic
1997	Dragon Dice
1997	Descent to Undermountain
1997	Fallout
1998	Fallout 2
1998	Baldur's Gate
1999	Planescape: Torment
2000	Icewind Dale
2000	Baldur's Gate 2
2002	Icewind Dale 2

Kamienie milowe Feargusa Urquharta



Bard's Tale Construction Set Karierę w branży Feargus rozpoczął jako tester tego erpegowego edytora. Wtedy też pożegnał się ze studiami.

Fallout 2 Postnuklearny świat, a zarazem pierwszy tytuł przygotowany całkowicie przez Black Isle. Nawet dzisiaj przyjemnie do niego wrócić

Baldur's Gate Pierwsza gra oparta na silniku Infinity połączyła zespoły Black Isle i Bioware. Rewelacyjny RPG stworzył nową jakość gier fabularnych.

Feargus Urquhart

Krótka piłka, czyli o anarchii i lunaparkach

Twoja pierwsza gra komputerowa?
Chyba **Decathlon** na pececie.
Jakie gry zabrałbyś na bezludną wyspę?
Colonization, **Railroad Tycoon 2**.
Ulubiona gra sieciowa?
Wśród RPG-ów **Anarchy Online**, wśród gier akcji **Battlefield 1942**.
Na jaką grę najbardziej czekasz?
Asheron's Call 2.
Tytuł, który najbardziej cię rozczarował?
Black & White.
Twoja ulubiona strona internetowa?
www.amazon.com.
Twój ukochany film?
Blade Runner.
Najszczęśliwszy dzień w życiu?
Ten, w którym się ożeniłem.
Ulubiona muzyka?
Ponadczasowa: **Depeche Mode**, Współczesna: **Eminem**.
Ukochana książka?
Gra Endera.
Ulubiona kuchnia?
Meksykańska – uwielbiam rybne tacos.
Najlepsza decyzja w życiu?
Porzucenie uniwersytetu dla Interplaya.
Wymarzony zawód niezwiązany z komputerem?
Projektowanie kolejek w wesołym miasteczku.

Nie lubię podporządkowywać się regułom

Feargus Urquhart o przyszłości bardów, losach Torna i świeżości w fantasy.

GameStar: Jak trafiłeś do branży gier?

Feargus Urquhart: Za sprawą przyjaciela, który pracował w sklepie z oprogramowaniem. Chłopak był fanem gier fabularnych, a w **Dungeon & Dragons** grał między innymi z ludźmi pracującymi w Interplayu. To dzięki nim dostał się do firmy. Kilka miesięcy później pojawiła się dorywcza praca w charakterze testera. Gdy przyjaciel mi o tym wspomniał, natychmiast się zgłosiłem. Wystarczyło siedem sekund rozmowy i już cieszyłem się z pracy.

GameStar: Skoro jesteśmy przy testowaniu. Icewind Dale 2 zaskoczył nas wysokim poziomem trudności. To było celowe zagranie czy wpadka testerów?

Feargus Urquhart: Wiem, co masz na myśli. To nasza sprawka. Wielu zawodowców, od lat bawiących się w gry oparte na silniku Infinity narzekało, że nasze tytuły są zbyt łatwe. I mimo głosów, że poziom trudności jest wysoki, postanowiliśmy podjąć eksperyment i jeszcze bardziej go podnieść. Niestety, efekt nie jest taki, jakiego oczekiwaliśmy. Teraz uważam wręcz, że powinniśmy nieco obniżyć trudność w trybie normal, a dla doświadczonych graczy przygotować specjalne wyzwanie w postaci trybu hard.

GameStar: Do którego ze słynnych Interplayowych erpegów możemy się w najbliższym czasie spodziewać sequela? Do Baldur's Gate, Fallout, Planescape Torment, a może do Bard's Tale?

Feargus Urquhart: Zarówno **Fallout**, jak i **Baldur's Gate** są świetnymi kandydatami do kontynuacji. Dobrze się sprzedały, a do obu tytułów mamy prawa. Wielu fanów zapewne marzy o sequelu do **Tormenta**, ale jego powstanie jest na razie mało prawdopodobne. Osobiście najchętniej zrobiłbym kontynuację **Bard's Tale**. Niestety, prawa do nazwy ma Electronic Arts i o ile wiem, nie są zainteresowani udzieleniem licencji lub sprzedażą tytułu.

> Fallout oraz Baldur's Gate to dobrzy kandydaci na sequel

GameStar: Którą grę udoskonalałbyś, dysponując nieograniczonym budżetem i czasem?

Feargus Urquhart: Chętnie spróbowałbym szczęścia w tworzeniu sieciowych erpegów. Zresztą to marzenie każdego projektanta. Myślę, że mógłbym wprowadzić do rozgrywki wiele ciekawych elementów, które pokazaliśmy w grach dla jednego gracza.

GameStar: Czemu zawiesiliście pracę nad Tornem?

Feargus Urquhart: Po pierwsze, w roku 2000 miałem mnóstwo innej pracy i nie mogłem pomóc twórcom, mimo że moje wsparcie było niezbędne. Po drugie zespół **Torna** źle ze sobą współdziałał – każdy członek uważał się za genialną indywidualność. Do tego wszystkiego doszły problemy z silnikiem Lithtech. Technicznie nie sprawdzał się w grze fabularnej. RPG to jednak zupełnie co innego niż shooter FPP. Rzecz jasna, nie zrzucam tu winy na Monolitha (producent Lithtecha – przyp. red.). Po prostu przed przystąpieniem do pracy powinniśmy się dokładniej zapoznać z tym silnikiem.

GameStar: Opisz siebie, korzystając z reguł systemu D&D.

Feargus Urquhart: Chaotyczny, dobry krasnolud-wojownik. Nie lubię się dostosowywać do reguł, ale wiem, że ostatecznie wszystko dobrze się skończy. Jestem uparty, więc wybieram krasnoluda.

GameStar: Co jako gracz RPG uważasz za swój największy tryumf?

Feargus Urquhart: Ukończenie **Pool of Radiance** (stworzona w 1998 roku przez SSI – przyp. red). To była pierwsza gra RPG, którą przeszedłem sam od początku do końca.

GameStar: Od dziesięciu lat pracujesz nad grami fabularnymi. Czy nie czujesz się czasem znużony tą pracą?

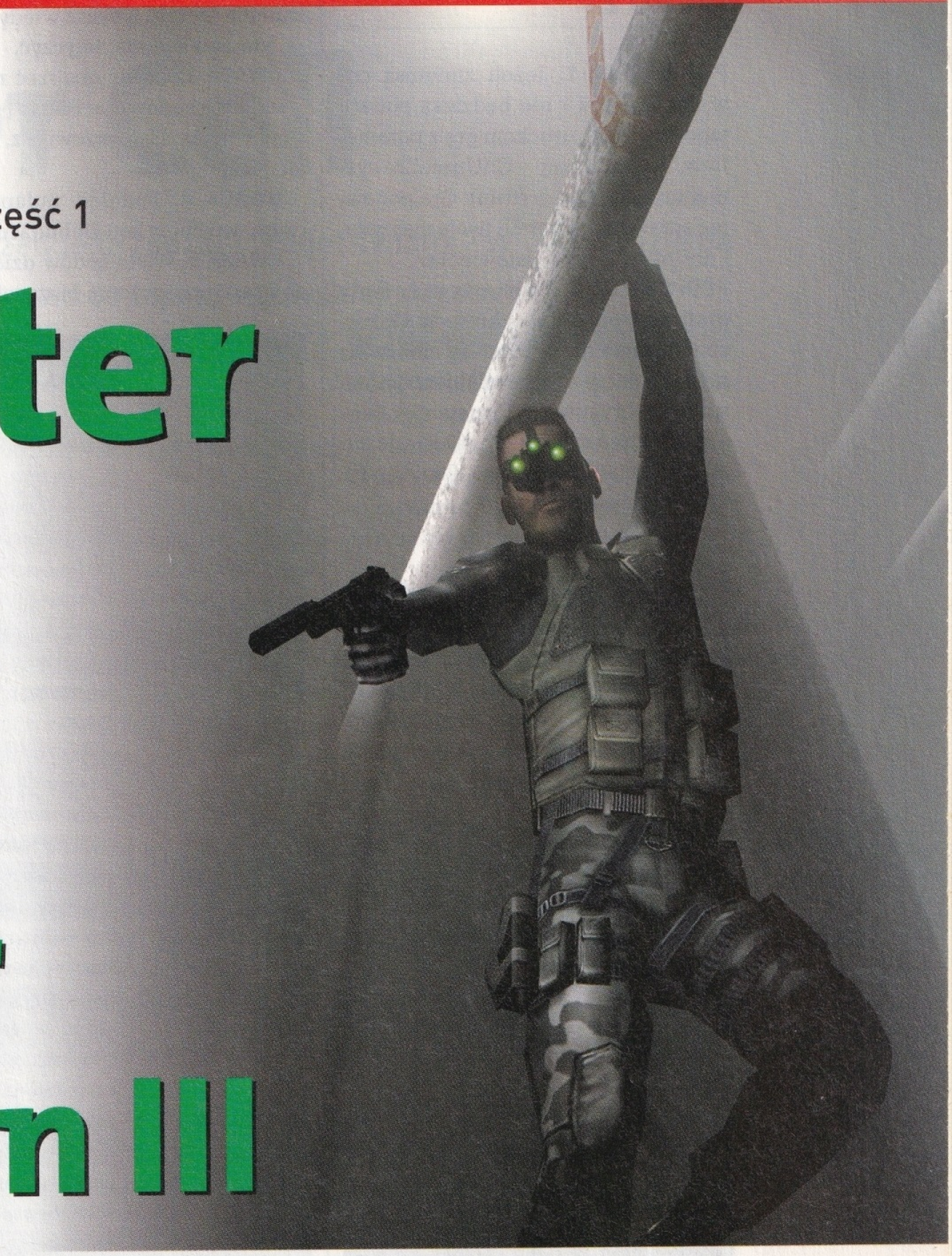
Feargus Urquhart: Oczywiście, czasem czuję znużenie – tu kolejny miecz +1, tam jeszcze jeden ork czy szkielet. Jednak w takich momentach staram się przypomnieć sobie, że nie chodzi o sam świat gry, a o to, co się w nim dzieje. Gdy jestem znudzony, kombinuję, jak uatrakcyjnić daną sytuację czy całą grę. Jeśli to, co zrobię, będzie ciekawe dla mnie, to zapewne zainteresuje też graczy.

GameStar: Chciałbyś powiedzieć graczom coś od siebie?

Feargus Urquhart: Przede wszystkim chcę podziękować za wsparcie, którego przez lata udzielali Black Isle. Gdyby nie fani, nie mielibyśmy możliwości profesjonalnego zajmowania się naszym ukochanym zajęciem – tworzeniem gier. DEL

Osoba, którą chciałbym być

Szef studia Feargus Urquhart chciałby, żeby współpracownicy z Black Isle tytułowali go El Presidente. I nie ma się z czego śmiać, bo z tym facetem **nie ma żartów**! Wszak jako tapetę w swoim komputerze ma ogromny wizerunek Imperatora Palpatine z **Gwiezdnych Wojen**. Naszym zdaniem, któregoś dnia Feargus pojawi się na zebraniu zespołu w ciężkim czarnym habicie. Obecnie przyszły despota trenuje sztuki walki i poznaje tajniki strategicznych podbojów. Za salę ćwiczeń służą mu: **The Settlers**, **Age of Renaissance** oraz **Manhattan**.



Poradnik dla agentów CIA. Część 1

Splinter Cell

Podpowiedzi dla imperatora

Master of Orion III

W tym dziale GameStara podajemy tajne kody i podpowiedzi do najnowszych gier. Znajdziesz tutaj także poradniki, które pomogą ci przebrnąć przez zawiłości rozgrywki, podpowiedzą najkrótszą drogę i pomogą rozprawić się z najgroźniejszymi wrogami.

Grand Theft Auto III

W trakcie gry wstukaj z klawiatury jeden z kodów podanych w tabeli. Sztuczki można także wpisywać po wciśnięciu klawisza [Esc].

UWAGA Przed zastosowaniem kodów warto zapisać grę, bo efekty niektórych sztuczek są trwałe. Usuwa je dopiero rozpoczęcie nowej gry lub wczytanie wcześniejszej rozgrywki.

Kod	Działanie
IFIWEREARICHMAN	150 tysięcy dolarów
GUNSGUNSGUNS	cała broń i amunicja
GESUNDHEIT	pełnia zdrowia
GIVEUSATANK	pojawia się czołg
MOREPOLICEPLEASE	zwiększasz wskaźnik przestępstw
NOPOLICEPLEASE	zerujesz wskaźnik przestępstw
CHITTYCHITTYBB	mała grawitacja; powtórne wpisanie usuwa efekt
CORNERSLIKEMAD	zwrotne auto
ILIKEDRESSINGUP	zmiana wdzianka (każdy wpis to nowy strój)
BANGBANGBANG	wybuchają wszystkie okoliczne auta
ANICESETOFWHEELS	widać tylko koła i kierowców; powtórne wpisanie usuwa efekt
WEAPONSFORALL	przechodnie dostają broń
NOBODYLIKESME	wszyscy cię atakują
ITSALLGOINGMAAAD	totalna bitwa na ulicach
ILIKESCOTLAND	pochmurne niebo
ILOVESCOTLAND	leje deszcz
PEASOUP	miasto zasnuwa mgła
SKINCANCERFORME	niebo się wypogadza
BOOOOORING	spowolnienie akcji
TIMEFLIESWHENYOU	przyspieszenie akcji; powtórne wpisanie usuwa efekt
MADWEATHER	szaleńcze tempo akcji; powtórne wpisanie usuwa efekt

Unreal 2

PODPOWIEDŹ 1. Jeżeli zmienisz coś w konfiguracji i nie będziesz potrafił tego odwrócić, uruchom grę z parametrem *-firstrun* (np. C:\Unreal2\ system\unreal2.exe -firstrun). Gra ponownie sprawdzi, co potrafi twoja maszyna, i dostosuje do niej ustawienia.

PODPOWIEDŹ 2. Jeżeli używasz karty graficznej opartej na chipsecie GeForce i postacie gubią tekstury albo masz inne problemy z wyświetlaniem grafiki, sprawdź, czy nie używasz sterowników – detonatorów w wersji 40.xx. Jeżeli tak, to zamień na nowsze albo starsze. Sprawdziliśmy – pomaga.

S.W.I.N.I.A.

UWAGA Żeby ułatwić sobie zmagania w trakcie zabawy, naciśnij [Shift] i [Enter]. Następnie w oknie konsoli, która się pojawi wpisz jeden z kodów podanych w poniższej tabeli.

Kod	Działanie
mo money	plus 1000 kredytów
blitzkieg	natychmiastowe zwycięstwo
instant delivery	błyskawiczna produkcja jednostek
smarten	awansujesz wybraną jednostkę
quicker than	wróg ginie po
death	pierwszym strzale
show fps	szybkość grafiki

Ze wsparciem kodów świńskie imperium błyskawicznie rośnie w siłę. Zające są zazdrosne.

Neverwinter Nights

W trakcie rozgrywki naciskasz [~] i aktywujesz kody hasłem *DebugMode 1*. Teraz ponownie naciskasz [~] i wpisujesz kod z poniższej tabeli.

UWAGA 1. Wpisując kod, zwracaj uwagę na duże i małe litery.

UWAGA 2. W wypadku wielu kodów u góry ekranu ukazuje się napis „Uaktywniono tryb celowania", a kursor zmienia kształt. Klikasz wtedy bohatera, którego kod ma dotyczyć.

UWAGA 3. Chcąc obejrzeć rozbudowaną listę kodów, naciskasz [~], a następnie [Tab]. Listę przewijasz, naciskając [Tab].

UWAGA 4. Podgląd pułapek włączysz, wpisując kod **DebugMode 0**.

UWAGA 5. Wiele kodów działa tylko do czasu opuszczenia bieżącej lokacji.

Kod	Działanie
dm_god	nieśmiertelność
dm_heal	uzdrowienie
dm_givegold X	dajesz herosowi X sztuk złota
GiveXP X	dodajesz herosowi X doświadczenia
dm_levelup	awansujesz herosa o poziom
GiveLevel	heros nieustannie awansuje
ModSTR X	zwiększasz o X siłę herosa
ModDEX X	zwiększasz o X zręczność herosa
ModCON X	zwiększasz o X kondycję herosa
ModINT X	zwiększasz o X inteligencję herosa
ModWIZ X	zwiększasz o X mądrość herosa
ModCHA X	zwiększasz o X charyzmę herosa
ModSpellResistance X	zwiększasz o X odporność na magię
ModAttackBase X	zwiększasz o X modyfikator ataku
gettime	wyświetla czas w świecie gry
fps	szybkość wyświetlania grafiki

Robin Hood: Legenda Sherwood

PODPOWIEDŹ 1. W trakcie rozgrywki wybierasz jednego z bohaterów i ustawiasz kursor na ikonie skradania (lewy dolny róg ekranu). Teraz naciskasz [F11]. Przy ciemnym ekranie konsoli wpisujesz jeden z kodów podanych w tabeli. Wracasz do gry, naciskając [Enter].

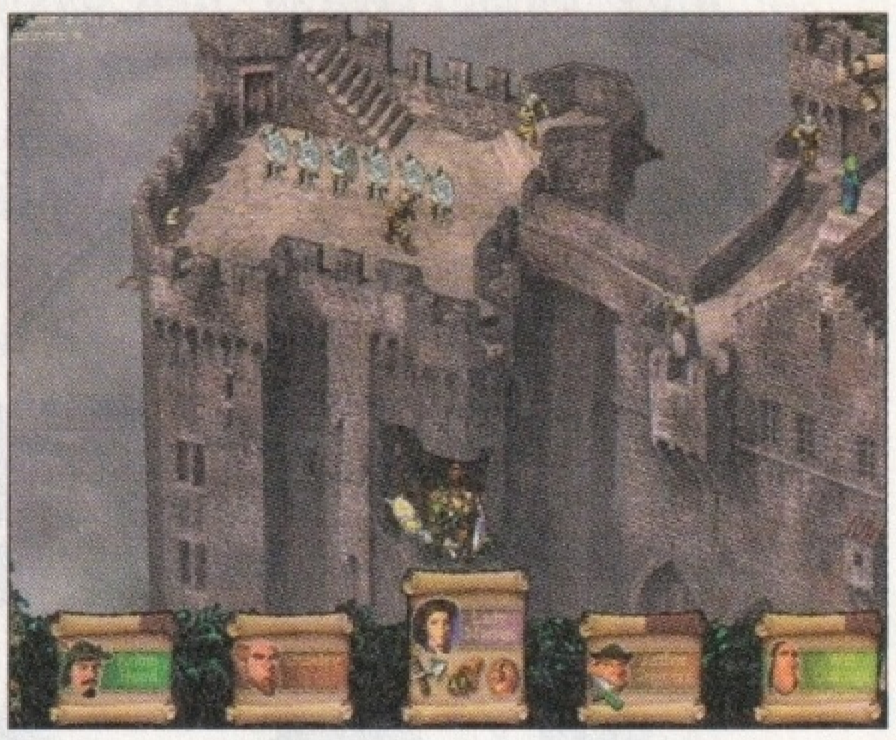
UWAGA W obozowisku Robin Hooda działają tylko kody dodające nowy ekwipunek.

PODPOWIEDŹ 2. Po misji, w której bronisz zamku Derby, następuje przydługi ciąg leśnych zasadzek. Jeśli nie masz ochoty hasać po lesie, wpisz kilkanaście razy kod **cash**. Dzięki temu szybko zbierzesz okup za króla Ryszarda i po zorganizowaniu przynajmniej jednej zasadzki zyskasz bilet wstępu na turniej łuczniczy.

Oto kody ułatwiające łupienie ludzi szeryfa:

Kod	Działanie
winner	wygrywasz misję
immunity	aktywni banici stają są nieśmiertelni
cash	plus 1000 sztuk złota
bingo	po 999 sztuk ekwipunku
goodluck	100 czterolistnych koniczynek
merryman	nowy wesoły kompan
pam	wrogowie słabo walczą
unblip	odkrywa postacie na mapie

PODPOWIEDŹ 3. Podczas treningu skup się na wybranych bohaterach – niech osiągną maksymalny poziom wyszkolenia. Jeśli to możliwe, często posyłaj na różne szkolenia samego Robin Hooda.



Doświadczeni bohaterowie bez trudu rozprawią się z ludźmi szeryfa.

PODPOWIEDŹ 4. Nie opłaca się regenerować sił przy stole biesiadnym ani piec pieczeni. Kieruj kompanów do przygotowywania ziół. W ten sposób uzdrowisz więcej rannych.

Virtua Tennis

PODPOWIEDŹ Jeżeli znudziła ci się muzyka, której słuchasz w trakcie gry, zaglądasz do podkatalogu SOUNDDA\MUSIC (w katalogu, w którym zainstalowałeś **Virtua Tennis**). Tu twórcy ukryli ścieżki dźwiękowe odtwarzane w trakcie zabawy. Zamieniasz źródłowe pliki, kopiując w ich miejsce własne utwory muzyczne w formacie MP3. Nazwa pliku wskazuje, kiedy jest odtwarzany.

UWAGA Przed wstawieniem własnych utworów zapisz oryginalne pliki jako kopię zapasową na wypadek, gdybyś znów chciał posłuchać starych szlagierów.

Szpiegowanie z Samem

Splinter Cell

Nienawidzisz hałasu i unikasz wszelkiego rodzaju źródeł światła? W takim razie na pewno przyda ci się nasz zestaw porad do tej szpiegowskiej strzelaniny.

Ubi Soft w grze szpiegowskiej Splinter Cell wysyła superagenta Sama Fishera na karkołomne misje na całym świecie. W ich wypełnieniu przeszkadzają mu żołnierze, psy i systemy alarmowe. Nasz poradnik pomoże ci dostać się do środka wszystkich pilnie strzeżonych obiektów. Dobrych łowów!

Porady ogólne

Do czego używam broni?

PODPOWIEDŹ 1. Pistolet i karabin służą przede wszystkim do szybkiego i definitywnego usuwania niepożądanych obserwatorów. Zawsze staraj się trafić w głowę. Prawy przycisk myszy uruchamia tryb precyzyjny, w którym Sam trzyma broń pewnie. Ponieważ zwykle ma mało amunicji, powinien używać broni bardzo oszczędnie. Gumowe pociski i taser to alternatywa dla broni palnej – za ich pomocą nie zabijesz przeciwnika.

Sposób postępowania

PODPOWIEDŹ 2. Hałas i światło to najwięksi wrogowie Fishera. Skradając się ostrożnie, kontrolujesz ruch rolką myszy. Sam może niezauważony podejść przeciwnika. Powinien bezwzględnie zwracać uwagę na rodzaj podłoża, po którym chodzi. Na marmurowych podłogach hałasuje bardziej niż na dywanach. Rozstrzelanie lampy to gwarancja, że wskaźnik światłomierza pozostanie w ciemnym polu. Gaszenie światła wyłącznikiem często nie wystarcza, gdyż niektórzy strażnicy po krótkim czasie znów je włączają. Wiele kamer można unieszkodliwić, strzelając do nich.

Co z unieszkodliwionymi przeciwnikami?

PODPOWIEDŹ 3. Zwłoki i ciała nieprzytomnych przyciągają uwagę strażników. Umieszczaj zwłoki i ciała w leżących na uboczu i ciemnych pomieszczeniach. Nie zapomnij przeszukać ubrań – karty pamięci i wyposażenie mogą się przydać.

Poradnik

Komisariat policji

Jak znaleźć przejście przez korytarz?

PODPOWIEDŹ 4. Wejdź na dach po drabinie z prawej i przeciśnij się przez otwór. Włącz noktowizor i idź dalej korytarzem. Nad wyjściem znajduje się lina, która pomoże ci się dostać do następnego budynku. Stań dokładnie pod nią i skocz w górę. Reszta odbędzie się automatycznie.

Jak przeżyć te piekielne płomienie?

PODPOWIEDŹ 5. Na dole skocz na rurę i przejdź przez przepaść. Po drugiej stronie wybierz drogę przez pomieszczenia po lewej stronie, a dostaniesz się do następnych schodów i dalej na górę. Tam spotkasz ciężko rannego informatora.

Jak zapewnić dostęp świeżego powietrza?

PODPOWIEDŹ 6. Po rozmowie Sam wchodzi do pomieszczenia po drugiej stronie korytarza. Tu ponownie włącz noktowizor, by się rozejrzeć. Jednym strzałem rozbij szybko górne okno, aby dym mógł się wydostać. Potem przez drugie drzwi przeciśnij się na zewnątrz.

Włamywacz w mieszkaniu – co zrobić?

PODPOWIEDŹ 7. Na sąsiedni balkon dostaniesz się jednym skokiem. Tam cicho przesuń się po kracie. Zanim powalisz włamywacza, posłuchaj jego rozmowy przez radio. Uzyskasz w ten sposób ważne informacje. Teraz kontynuuj drogę przez balkon i prawe okno. Drugiego bandytę załatw strzałem z pistoletu i włam się do komputera.

Gdzie jest kod do drzwi balkonowych?

PODPOWIEDŹ 8. W sypialni, za obrazem znajduje komputer, a w łazience pakiet medyczny. Kod (091772) z kalkulatora otwiera drzwi balkonowe, przez które znikniesz. Po lewej stronie drzwi buja się lina. Opuść się po niej na poddasze.

Jak dostać się do windy?

PODPOWIEDŹ 9. Za drzwiami znajduje się szyb windy. Po jej linach dostaniesz się na najniższe piętro. Przez właz awaryjny wdrap się do windy. W następnym pomieszczeniu wytrychem otwórz zamknięte drzwi.

Gdzie jest tajny magazyn?

PODPOWIEDŹ 10. W zaułku zneutralizuj policjantów, pijaka i gangstera. Na podwórzu ze studnią pod głębokim, drewnianym balkonem odkryjesz przejście. Prowadzi do skrzyni z laptopem, amunicją i zestawem pierwszej pomocy.

Kto stanie mi na drodze?

PODPOWIEDŹ 11. Po sprawdzeniu komputera wróć do ogrodu. Za otwartą teraz bramą natkniesz się na cywila. Podążaj za nim. W zaułku zniszcz obie lampy i idź dalej. Po cichu usuń strażnika i zabierz jego kartę.

Co robić w zaułku?

PODPOWIEDŹ 12. Za następną bramą czeka kolejna ofiara. W zaułku po lewej stronie stoi pojemnik na śmieci. Z niego skocz najpierw na lewą ścianę budynku, potem na ścianę komisariatu policji. Podciągnij się do otworu na górze.

Kto udzieli mi informacji?

PODPOWIEDŹ 13. Stalowe drzwi na końcu schodów otworzysz kodem (5929) z komputera przy bramie. Zneutralizuj policjanta w przejściu i włam się do jego komputera. W odchodzącym w bok korytarzu zniszcz rury neonowe, aby móc się podkraść do długowłosego eksperta komputerowego i przesłuchać go.

Gdzie znajdę zaginionych agentów?

PODPOWIEDŹ 14. Na zakończenie sprawdź komputer w laboratorium i przejrzyj zapis kamery w prosektorium. Leżą w nim zaginieni agenci Blaustein i Madison. Teraz schodami w końcu korytarza przejdź na parter.

Gdzie znajduje się amunicja?

PODPOWIEDŹ 15. Po dotarciu na górę, rozpraw się z policjantem w dyżurce przy wejściu, zabierz pakiet uzdrawiający i idź schodami dalej. W biurze załatw obu urzędników, a następnie włam się do komputera. W pomieszczeniu wideo na tyłach, po lewej stronie znajduje się dodatkowa amunicja. Wytrych pomaga uporać się z zamkiem.

Kto ma poszukiwane dane?

PODPOWIEDŹ 16. W drugim pokoju od prawej natrafisz na następnego przeciwnika, którego należy wyeliminować strzałem z pistoletu. W jego ubraniu i w komputerze znajdziesz ważne informacje. Przez podwójne drzwi na parterze opuścisz to miejsce.

Ministerstwo obrony

Jak bez szwanku zejść po ścianie?

PODPOWIEDŹ 17. Z dachu najpierw zejdź na balkon. Stamtąd ściągnij na balkon rynnę. W pomieszczeniu zniszcz kamerę i usuń nadchodzącego strażnika. Teraz możesz spokojnie zająć się przeglądaniem danych w komputerze.

Kto pilnuje klatki schodowej?

PODPOWIEDŹ 18. Posuwając się wzdłuż korytarza i korzystając z osłony cienia, podejdź obu strażników, by ich załatwić. W niewykończonej klatce schodowej znajdziesz przydatny pakiet uzdrawiający.

Jak przejść obok zainstalowanych kamer na schodach?

PODPOWIEDŹ 19. Zejdź w dół klatką schodową. Po drodze zniszcz kamery i żarówki. Musisz także unieszkodliwić czujnik optyczny za drzwiami. Potem zejdź do dolnego garażu.

Co wie kierowca Grinko?

PODPOWIEDŹ 20. W garażu zniszcz najpierw kamerę, by móc zaskoczyć kierowcę Grinko w drugim samochodzie. Zabierz go do sauny i wyciągnij z niego wszystkie wiadomości.

Jak przedostanę się do drugiego skrzydła budynku?

PODPOWIEDŹ 21. W pomieszczeniu przed stalową kratą zniszcz kamerę nad ramą. Po przeszukaniu pokoju otwórz wytrychem następne drzwi. Rynna prowadzi z balkonu w lewo do kuchni, gdzie natychmiast ukryj się za szafą. Na twojej drodze stanie teraz aż sześć osób.

Co zrobić z kucharzami?

PODPOWIEDŹ 22. Gdy tylko strażnik opuści pomieszczenie, rzuć się na obu kucharzy i powal ich. Ciała ukryj w chłodni i wyłącz w niej światło. Teraz możesz spokojnie wyeliminować przeciwników przed drzwiami. Ich zwłoki ukryj w kawiarni. W ten sam sposób możesz postąpić z trzema strażnikami w dużej hali.

Jak przechytrzyć czytnik źrenicy?

PODPOWIEDŹ 23. Włam się teraz do komputera i zwab w ten sposób pułkownika. Z ukrycia w cieniu skocz wojskowemu na kark i zmuś go do przyłożenia oka do czytnika źrenicy. W nowej części budynku zniszcz kamerę i prześlizgnij się przez drzwi na dziedziniec, gdzie czekają kolejne cele.

Kiedy używać mikrofonu laserowego?

PODPOWIEDŹ 24. Podsłuchaj rozmowę obu żołnierzy za pomocą mikrofonu laserowego, kierując go na szybę windy. Teraz natychmiast rozpłyń się w mroku, aby uniknąć spotkania z nadciągającymi strażnikami. Kolejno usuń ich z drogi i wejdź po pnączach winorośli.

Jak dostać się do windy?

PODPOWIEDŹ 25. W pomieszczeniu gospodarczym obok windy ukryj się przed dwuosobowym patrolem. Na regale leży jednorazowy wytrych. Gdy tylko okolica będzie czysta, przejedź windą na następne piętro.

Dokąd prowadzi szyb wentylacyjny?

PODPOWIEDŹ 26. W następnym przejściu natychmiast otwórz pierwsze drzwi po lewej i przejdź przez nie. Włam się do komputera, następnie wejdź do szybu wentylacyjnego nad biurkiem. Przebiegnij tamtędy, by na drugim końcu ukryć się najpierw za roślinami, a potem zniszczyć kamerę. W pomieszczeniu gospodarczym zabierz amunicję i pakiet uzdrawiający.

Gdzie zamocować linę?

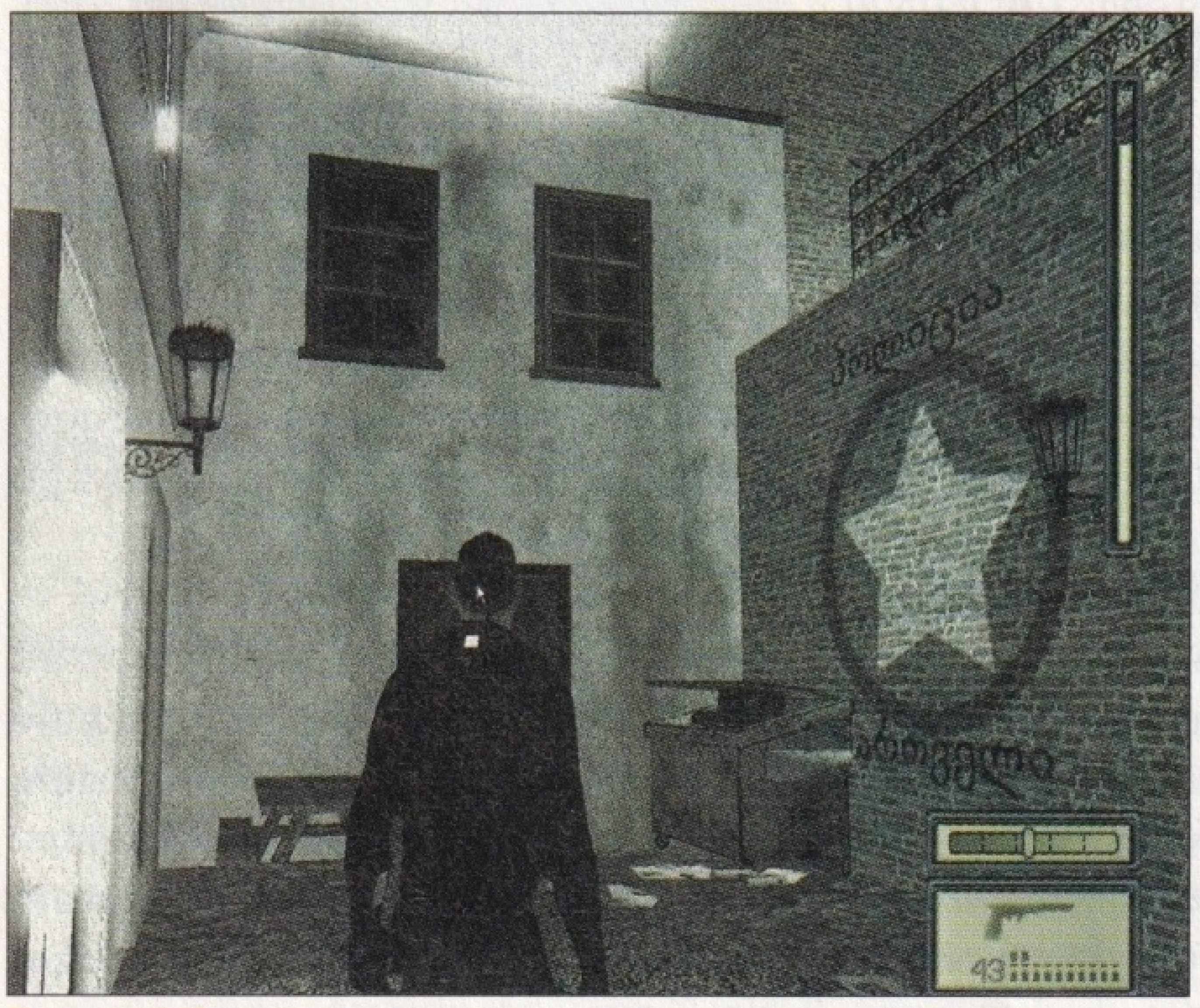
PODPOWIEDŹ 27. Teraz wdrap się po drabinie na dach, pobiegnij w prawo i po linie przywiązanej do małego komina opuść się do okien. Strażnika w pomieszczeniu wyeliminuj strzałem w głowę.

Kiedy stosować granaty odłamkowe?

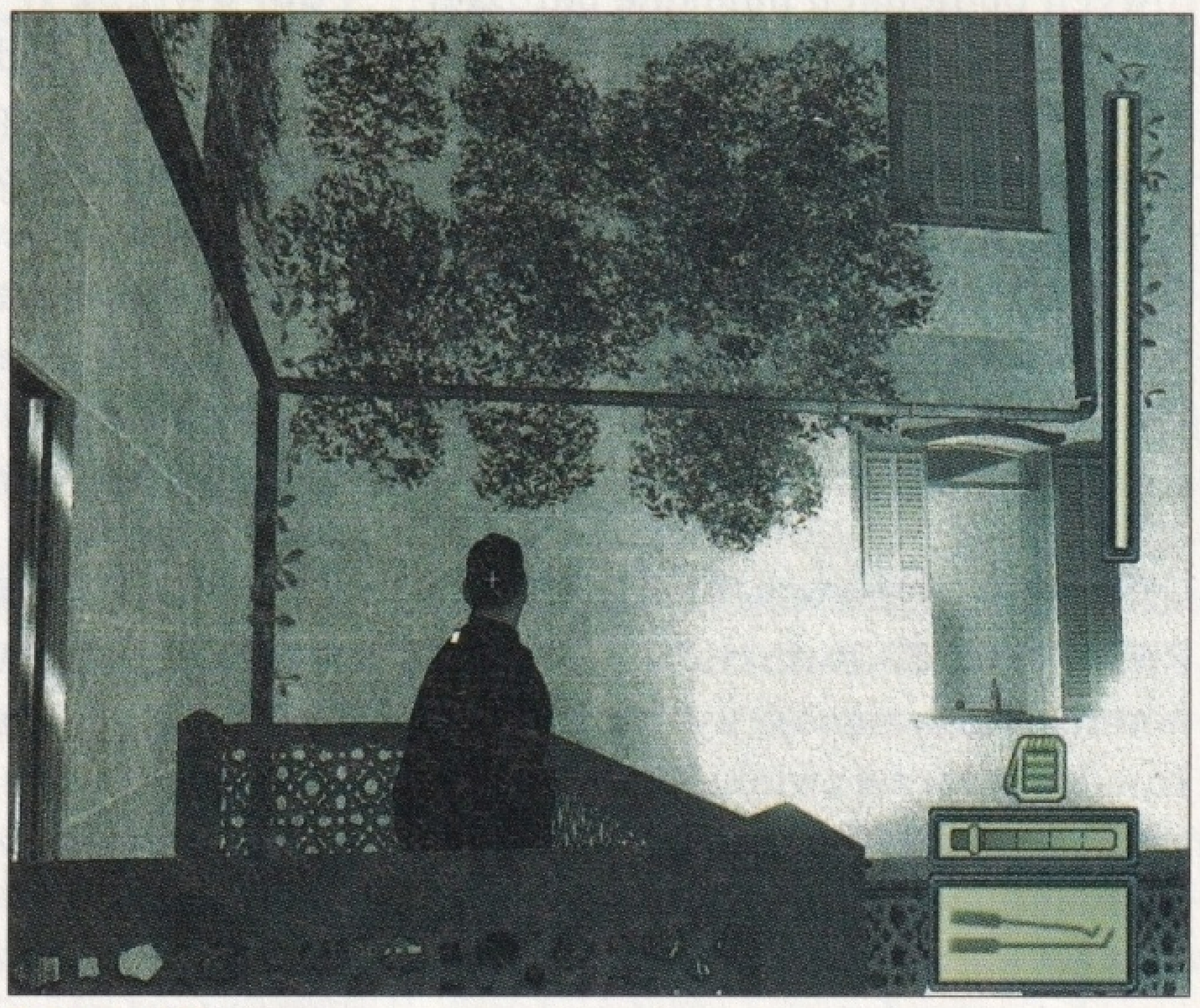
PODPOWIEDŹ 28. Wewnątrz najpierw zbierz granaty odłamkowe, potem zajmij się komputerem. Gdy masz już pierwsze informacje, schowaj się za biurkiem i zajmij nadciągającymi przeciwnikami. Następnie ściągnij resztę danych.

Dokąd uciekać?

PODPOWIEDŹ 29. W korytarzu zestrzel kamerę i uciekaj klatką schodową w dół. Przez dach dostaniesz się do szybu windy, a tam zjedź po drążku. Uwaga, po piętach depczą ci kolejni żołnierze!



Podpowiedź 13. Kombinacją skoków bohater pokona nawet ten mur.



Podpowiedź 22. Wisząc na rynnie, agent Fisher dostaje się do kuchni.

W garażu czeka już samochód, którym możesz uciec.

Platforma wiertnicza

Jak cało dostać się na platformę główną?

PODPOWIEDŹ 30. Wspinaj się w górę po drabinie i na rurze przewieś się ponad zasiekami z drutu kolczastego. Następnie chwyć się stalowej podpory pod betonowym blokiem i wspinaj się dalej obok niego. Po stalowej linie opuść się na następną platformę, a unikniesz eksplozji. Następnie po belce wdrap się na górę aż do rurociągu. Przeciśnij się przez szczelinę i przez rurę czołgaj się do platformy.

Kiedy zacząć śledzenie?

PODPOWIEDŹ 31. Gdy przejdziesz drabinę, poczekaj, aż w polu widzenia będzie tylko jeden technik, ogłusz go. Potem po filarach podporowych biegnij do metalowych schodów i śledź cel.

Jak uniknąć oparzeń?

PODPOWIEDŹ 32. Po filmie wyeliminuj żołnierza, a potem dwuosobowy patrol przed kantyną. Znajduje się tam pakiet uzdrawiający. Wielki pożar na zewnątrz kantyny omiń, idąc lewą stroną.

Jak dostać się do centrali?

PODPOWIEDŹ 33. Ponad metalową skrzynią po prawej wskocz na rurę biegnącą do centrali. Obejmując ją nogami, posuwaj się dalej i zacznij z góry strzelać do pierwszego ochroniarza. Dostawszy się do budynku, przeszukaj pomieszczenie, następnie wybiegnij przez drzwi.

Kiedy zaatakować technika?

PODPOWIEDŹ 34. Gdy tylko śmigłowiec eksploduje, zaatakuj obu przeciwników. Śledząc technika dostaniesz się do pomieszczenia, które musisz natychmiast opuścić, zanim zmiecie cię eksplozja. Na zewnątrz ponownie spotkasz technika, którego wreszcie uda ci się dopaść i przesłuchać.

Kwatera główna CIA

Jak dostać się do budynku?

PODPOWIEDŹ 35. Przez ulicę dostaniesz się do płotu przed szybami wentylacyjnymi. Wykorzystaj lukę w drucie kolczastym i wdrap się po płocie. Długim skokiem przedostaniesz się na przedpole między dwiema szybami. Przez jeden z otworów wczołgaj się do budynku.

Jak przechytrzyć kamerę?

PODPOWIEDŹ 36. Po wejściu do środka posuwaj się po kracie i w odpowiednim momencie zaatakuj zaskoczonego dozorcę. Jego ciało ukryj w cieniu. Teraz idź korytarzem do pierwszej kamery. Gdy kamera obróci się w lewo, skacz w martwe pole. Przy następnym obrocie kamery biegnij do schodów.

Gdzie znajdę zaopatrzenie?

PODPOWIEDŹ 37. Siedząc pod schodami, zwab dwóch strażników i rozpraw się z nimi. Teraz idź do góry, po drugiej stronie znów w dół. Następnie przejdź przez pierwsze drzwi po prawej stronie, gdzie możesz sprawdzić komputer oraz schować karabin na gumowe pociski, taser i przydatny pakiet uzdrawiający.

Jak wywabić strażnika z windy?

PODPOWIEDŹ 38. W drugim korytarzu po prawej przechodzisz przez wyłączony detektor metalu. Gdy tylko strażnik w hali zakończy rozmowę przez telefon i zniknie w windzie, wślizgnij się za kamienną ścianę. Stamtąd wrzuć w otwór drzwi puszkę, którą znalazłeś w kącie. Gdy strażnik idzie zobaczyć, co się dzieje, natychmiast pędź do windy i jedź na dół.

Gdzie jest kod do pomieszczenia serwera?

PODPOWIEDŹ 39. W pobliżu następnych drzwi przyczaj się i zaatakuj urzędnika, który chce przejść z jednego pomieszczenia do drugiego. Zanim w prawym rogu znajdziesz kod do pomieszczenia serwera (2019), postaraj się, aby było ciemno.

Jak otworzyć warsztat?

PODPOWIEDŹ 40. W następnym ruchu załatw od tyłu patrol i skręć w prawo. Znajdujących się tam strażników również wyeliminuj. Ciała nieprzytomnych umieść w pomieszczeniu magazynowym. Tam znajdziesz też jednorazowy wytrych. U ofiary z tylnego posterunku znajdziesz kod otwierający drzwi warsztatu (7687).

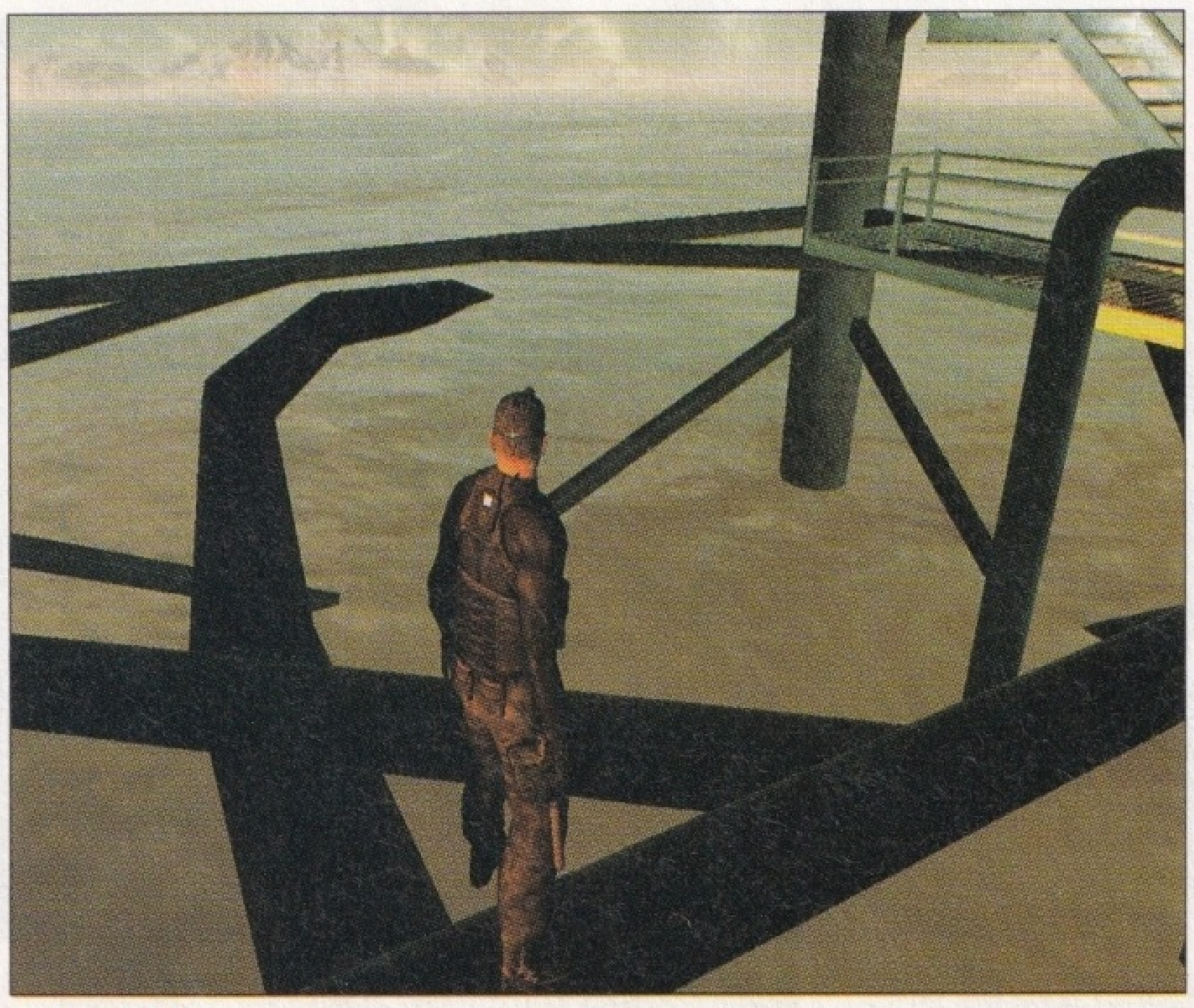
Jak się wycofać?

PODPOWIEDŹ 41. W składziku na szczotki zaczaj się na dozorcę, który chce wziąć coś z regału, potem na strażnika. W przyległym korytarzu leży pakiet uzdrawiający, a w komputerze jest kod do drzwi (110598).

Do czego strzelać?

PODPOWIEDŹ 42. Za drzwiami otwieranymi za pomocą kodu znajduje się awaryjny agregat. Gdy dozorcy oddalą się od siebie, powal ich kilkoma ciosami. Schody prowadzą na górę, do magazynu, gdzie znajdziesz broń i zapasy. Możesz strzelać do źródeł światła.

Ciąg dalszy w następnym numerze.



Podpowiedź 32. Jeden fałszywy krok i Sam Fisher wyląduje w zimnym oceanie.

Podpowiedź 36. Tu wskazany jest pośpiech, bo wentylatory zatrzymują się na krótko.

Przewodnik imperatora galaktyki

Master of Orion III

Nawet najlepszy przywódca nie jest w stanie kontrolować swojego imperium galaktycznego bez dobrych doradców i pomocników.

Master of Orion III to gra rozbudowana i skomplikowana, dlatego jej pełne opanowanie może zająć sporo czasu. Potraktuj ten tekst jako głos rady przybocznej, złożonej z naukowców, eksploratorów, generałów i zarządców.

Porady ogólne

Wybór cywilizacji

Którą rasę wybrać?

Podpowiedź 1. Każda z 16 gotowych ras ma swoje wady i zalety. W podstawowym oknie widzisz tylko cztery cechy, które autorzy uznali za najważniejsze. Przeanalizuj wszystkie elementy składające się na potencjał cywilizacji. Sprawdzając kolejne rasy, zdecydujesz, która najbardziej odpowiada twojemu stylowi gry.

Czy mogę stworzyć rasę od zera?

Podpowiedź 2. Niestety, a może na szczęście – nie. Modyfikując rasę, jesteś zmuszony do działania w ramach pewnego szablonu: jedne cechy kosztują taniej, inne drożej, jeszcze inne są niedostępne. Sztuka polega na wybraniu odpowiedniego szablonu. Nie masz opcji zmiany wizerunku swojej rasy.

Które cechy są najmniej potrzebne?

Podpowiedź 3. Wszystko zależy od wybranego stylu, można jednak zrezygnować z niektórych cech, aby zainwestować punkty w inne. Opcje walki naziemnej (*Accuracy*, *Reflexes*, *Toughness*) możesz ustawić na poziomie minimalnym, co pozwoli ci uzyskać nieco punktów. Wtedy do zdobywania i obrony planet trzeba tworzyć zgrupowania wojsk i inwestować w technologie zwiększające potencjał bojowy wojsk. Jeżeli nie masz zamiaru bawić się w dyplomację i zawieranie traktatów, obniż ustawienia (*Diplomacy* i *Trade*). Pamiętaj jednak, że w ten sposób raczej nie wygrasz gry jako Prezydent Rady Oriona. Możliwe jest też pozyskanie punktów przez obniżenie wartości planety macierzystej (opcje *Starting Planet Mineral Richness* i *Starting Planet Biodiversity*). Wymaga to kolonizacji planet zasobnych w żywność i minerały, najlepiej w obrębie tego samego systemu. Pomocna będzie opcja *Quick Game* (generująca nową grę na podstawie ostatnich ustawień rasy i galaktyki) – po prostu rozpoczynaj nową rozgrywkę tak długo, aż uznasz, że wygenerowane planety ci odpowiadają. Wybierając ze *Special Attributes* cechę *Tolerant*, można zaoszczędzić punkty w kategorii *Environmental*.

Chcę, żeby moja rasa przodowała w technologii. Jak to osiągnąć?

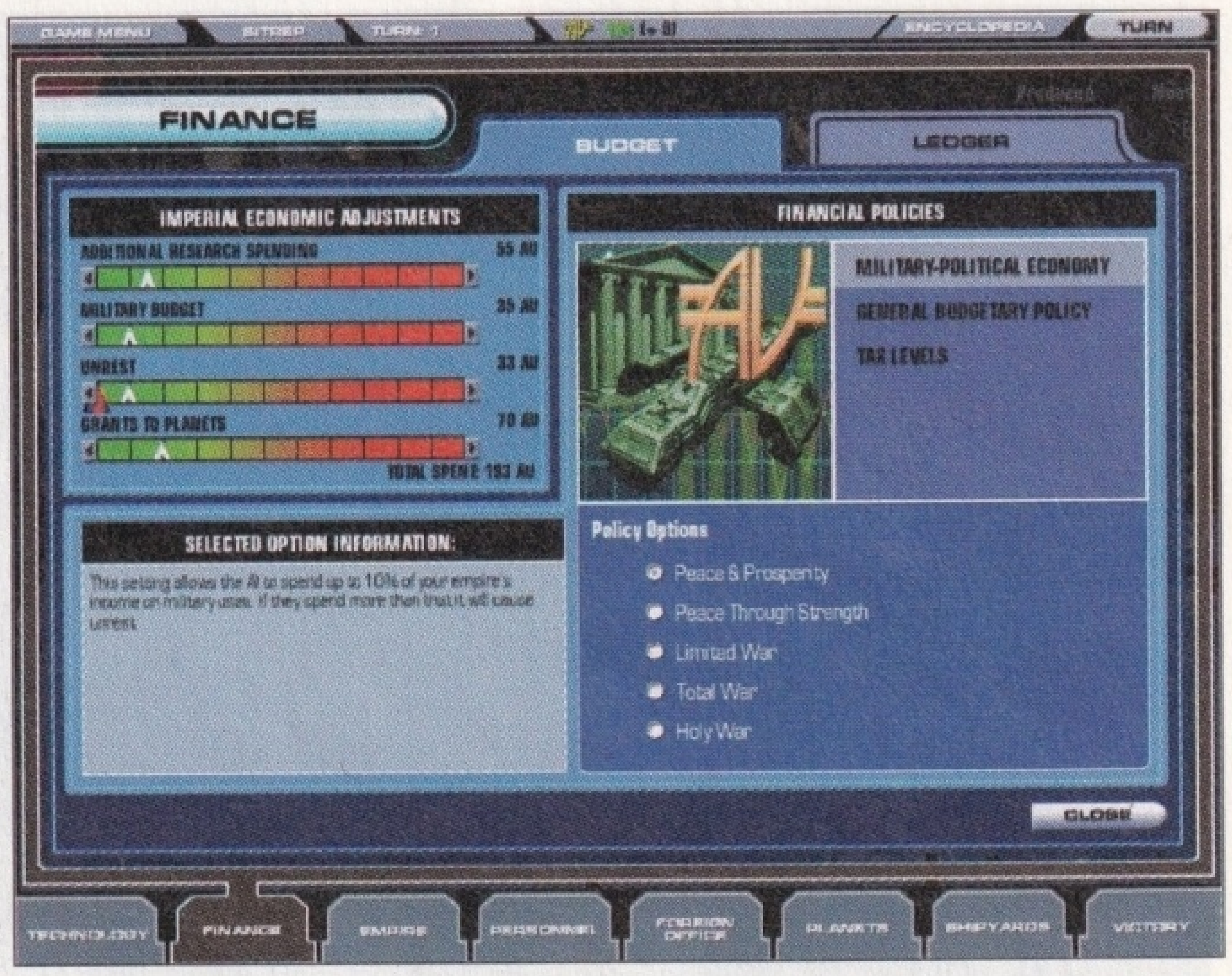
Podpowiedź 4. Należy się skoncentrować na *Research* i *Creativity*. Pierwsza odpowiada za wydajność laboratoriów, od drugiej zależą przełomy technologiczne i liczba wynalazków dostępnych na danym poziomie rozwoju. Przydatne jest wybranie ze *Special Attributes* cechy *Antaran Background* (dostępnej nie dla wszystkich ras). Możesz zainwestować w szpiegostwo (*Cunning*) na wypadek, gdyby rywale wynaleźli coś, czego zabrakło na twojej ścieżce rozwoju.

Pierwsze edykty imperialne

Jaka polityka ekonomiczno-społeczna zapewni mi najszybszy rozwój?

Podpowiedź 5. Na początek odwiedź okno *Foreign Office*. Sprawdź, czy w oknie *Diplomacy* widoczne są ikony emisariuszy. Od tego, czy masz kontakt z obcymi cywilizacjami, będą zależeć niektóre późniejsze decyzje. Następnie przejdź do okna *Empire* i wybierz kartę *Opressometer*. Jeżeli twoja rasa nie ma kontaktu z Obcymi, przesuń suwak maksymalnie w lewo. To zminimalizuje nacisk imperialnego buta na karki poddanych, dzięki czemu staną się szczęśliwi, więc będziesz mógł zafundować im wyższe podatki, nie ryzykując niepokojów społecznych. Wysokie ustawienia opresometru stresują naukowców, którzy popełniają błędy i na odkrycia naukowe czeka się dłużej. Jeżeli jednak masz kontakt

Podpowiedź 3. Zrezygnowaliśmy z kontaktów dyplomatycznych oraz zmniejszyliśmy potencjał naszych jednostek naziemnych. W rezultacie można narzucić wysokie podatki.



Podpowiedź 5. Pierwszy rok budżetowy i dotacje. Nie masz armii, więc suwak Military Budget ustaw na lewo, nie założyłeś kolonii, więc zmniejsz poziom Grants to Planets.

z innymi cywilizacjami, umieść suwak opresometru w zakresie określonym przez czarne trójkąty albo czeka cię plaga szpiegostwa galaktycznego.

Na karcie *Goverment Type* wybierz jeden z dostępnych dla twojej rasy. Są, jak zwykle, dwie szkoły: wybierać opcję zbliżoną do profilu rasy lub przeciwnie – poprzez rządy minimalizować słabe strony cywilizacji. Przejdź do okna *Finance* i wybierz kartę *Budget*. Ustaw cztery suwaki *Imperial Economic Adjustments* tak, aby zapewnić rozwój nauki (*Additional research Spending*) i spokój od strajków (*Unrest*). Uważaj na widoczny w górnej części ekranu bilans finansowy – powinien być równy zeru, nie pozwól, żeby stał się ujemny. Na koniec ustal ogólne podatki (*Tax Levels*): *System* 5 procent, *Empire* 10 procent.

Od czego zacząć kontakty z innymi rasami?

Podpowiedź 6. Na początek najlepiej zaproponować emisariuszom traktaty handlowe (TA/Economic). Jeżeli jednak masz kontakt z wieloma rasami (np. jako członek Rady Oriona), nie proponuj tych układów każdemu. To może się skończyć bankructwem, jeśli wszyscy naraz podpiszą traktaty, bo wymiana handlowa w pierwszych turach przynosi straty, dopiero później staje się zyskowna.

Kolonizacja planet

Na kolonizacji których planet mam się na początku skoncentrować?

Podpowiedź 7. Każda rasa ma pewne wymagania życiowe, wynikające z warunków panujących na planecie macierzystej. Względem tych warunków planety są klasyfikowane jako: Sweet Spot (idealna do kolonizacji), Green (łatwa do kolonizacji), Yellow (kłopotliwa w kolonizacji) i Red (trudna do kolonizacji).

Przejdź do ekranu *Planets* i wprowadź filtry Uncontrolled (ukryje zajęte przez ciebie światy), No Enemy Presence (ukryje planety zajęte przez inne rasy) i Similar Environment (zawęzi to listę do kategorii *Sweet Spot* i *Green*). Uzyskasz w ten sposób listę planet odpowiednich do kolonizacji. Warto też brać pod uwagę opcję *Specials* – cechy specjalne planet i regionów.

Założyłem nową kolonię. Co teraz?

Podpowiedź 8. W wypadku większości planet doskonale działa opisana poniżej procedura. Zakłada ona duże wsparcie rozwoju planety w początkowej fazie zasobami imperialnymi (żywność, minerały, dotacje finansowe). W *Economics* usuń zaznaczenie z pola *Planet Econ AI*, zmniejsz opodatkowanie do 10 – 15 procent (to zminimalizuje zagrożenie buntem), podatki zwiększysz ponownie po przygotowaniu „marchewki" (wybudowaniu Military DEA i Recreation DEA), wyczyść kolejki produkcyjne Military i Planetary (zbyt duże wydatki w początkowej fazie). W turze kolonizacji nie będziesz w stanie alokować funduszy (*Funding Levels*), wróć do tego ekranu w następnej turze i przeznacz 60-70 procent na Normal Economic Development.

W Planetary Infrastructure utwórz kilka pierwszych DEA. Podstawą jest Industry DEA (umożliwi rozwój), dodatkowo przydatne będą Government DEA, Military DEA i Recreation DEA (zmniejszą szansę rozruchów wśród ludności). Jeżeli nie dysponujesz imperialną nadwyżką żywności, wybuduj Bioharvest DEA zamiast któregoś z trzech powyższych (najlepiej sprawdza się w regionach równinnych, z najbardziej zieloną ikoną liścia). Jeżeli nie dysponujesz imperialną nadwyżką minerałów, dodaj Mining DEA, gdyż bez surowców Industry DEA będzie bezużyteczne (największe wydobycie jest w regionach górskich). Jednocześnie rozbudowywanych może być do trzech DEA, pozostałe mają status planowanych. Dodawaj kolejne DEA w zależności od potrzeb.

Jak kolonizować planety o statusie Yellow i Red?

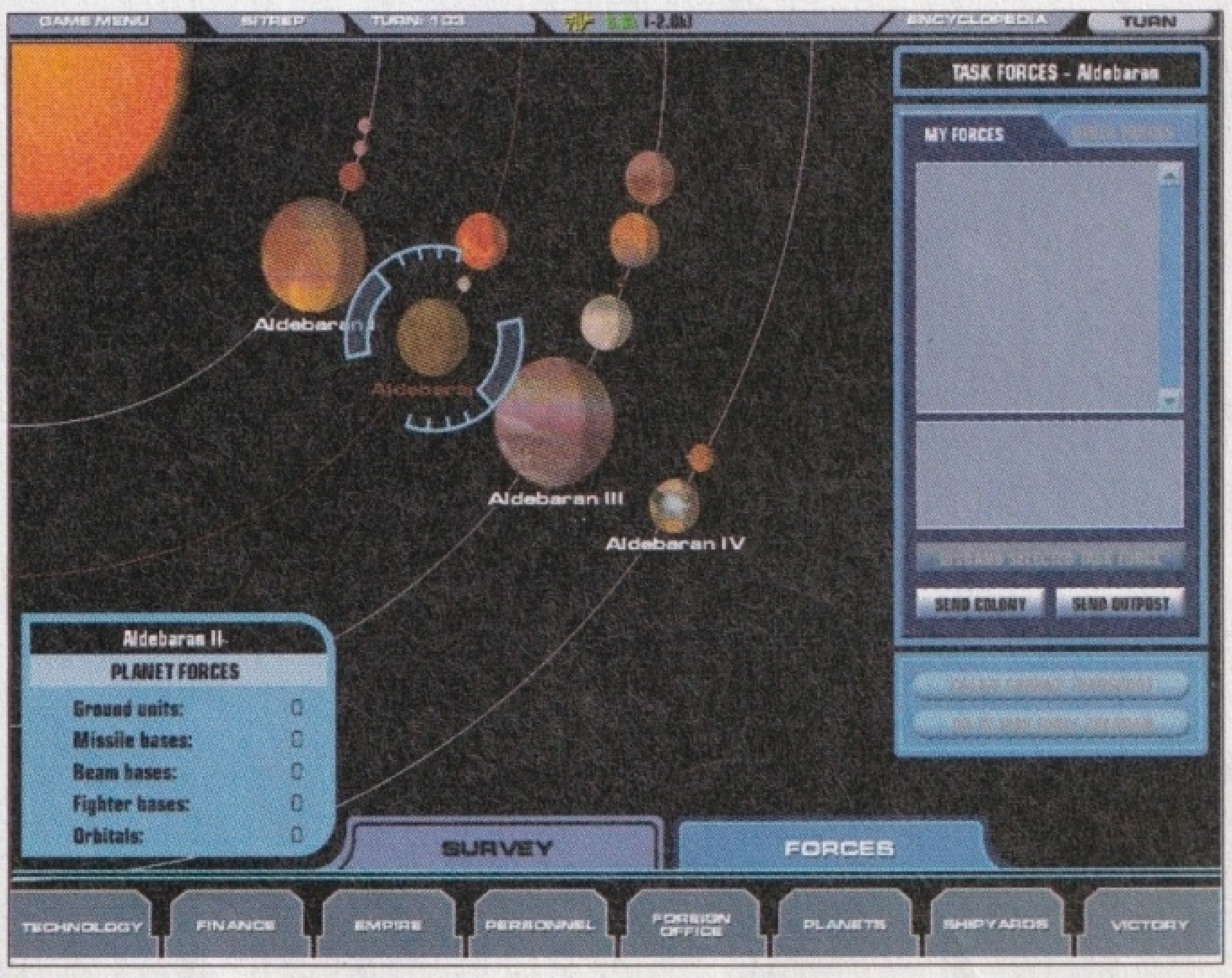
Podpowiedź 9. Na planety o warunkach bytowych wrogich twojej rasie należy wysyłać większe floty kolonizacyjne lub okręty wyposażone w więcej modułów Colony Bay. Dzięki temu początkowa populacja będzie wystarczająco liczna, by umożliwić rozwój. Należy też szybko rozpocząć terraformizację, żeby liczebność populacji przestała spadać (we wstępnej fazie gry nie będziesz dysponować odpowiednimi technologiami, więc koncentruj się na planetach zdatnych do życia). Czasem zdarza się, że obca rasa, lepiej przystosowana do życia w takich warunkach (której świat nie ma statusu Red, lecz Green), skolonizuje planetę w zbadanej przez ciebie przestrzeni. Warto wtedy przejąć nad nią kontrolę za pomocą sił wojskowych, aby w pełni wykorzystać możliwości globu. Twoi koloniści nie będą musieli walczyć ze środowiskiem.

Nauka i wynalazki

Na której z dziedzin nauki należy na początku skoncentrować badania?

Podpowiedź 10. Na początku rozdzielaj wysiłek naukowców równomiernie, ze wskazaniem na matematykę (opcja *Mathematics*), która umożliwi odkrycie szybszych napędów, a co za tym idzie – szybszą ekspansję. Zajrzyj na kartę *Matrix* i inwestuj w dziedziny, które w najbliższym czasie zapewnią najwięcej wynalazków. Jeżeli nie masz kontaktu z innymi rasami, możesz po macoszemu potraktować odkrycia militarne. LTG

Podpowiedź 7. Odfiltrowana lista planet zdatnych do kolonizacji. Pierwsza jest niemal idealna, z wyjątkiem grawitacji (za wysoka). Druga ma brzydką cechę: Global Storms.



Podpowiedź 8. Nowa kolonia została utworzona. Zadbaj, żeby populacja się nie burzyła oraz żeby powstało zaplecze przemysłowe. Wybierz odpowiednie DEA.

Prenumerata
MAKSYMALNA MIODNOŚĆ
W KAŻDYM NUMERZE:
• AKTUALNOŚCI I ZAPOWIEDZI • RECENZJE GIER • PORADY • TESTY SPRZĘTU
NA CD I DVD:
• PEŁNE WERSJE GIER • NAJNOWSZE DEMA • UNIKALNE MATERIAŁY WIDEO Z TESTÓW WCZESNYCH WERSJI BETA – TEGO NIE ZNAJDZIECIE NIGDZIE INDZIEJ!
• ŁATKI, UAKTUALNIENIA I CAŁY NIEZBĘDNIK PROFESJONALNEGO GRACZA
JUŻ WKRÓTCE W EDYCJI DVD PEŁNOMETRAŻOWE WERSJE FILMÓW Z DŹWIĘKIEM DD 5.1

GameStar
MAKSYMALNA OSZCZĘDNOŚĆ
W ROCZNEJ PRENUMERACIE
4 NUMERY GAMESTARA GRATIS!
OSZCZĘDZASZ 80 zł
ROCZNA PRENUMERATA
(12 WYDAŃ) Z DVD-ROM 160 zł
ROCZNA PRENUMERATA
(12 WYDAŃ) Z CD-ROM 140 zł
PÓŁROCZNA PRENUMERATA
(6 WYDAŃ) Z DVD-ROM 90 zł
PÓŁROCZNA PRENUMERATA
(6 WYDAŃ) Z CD-ROM 80 zł
ZAMÓW PRENUMERATĘ W INTERNECIE:
WWW.GAMESTAR.PL/PRENUMERATA

Warunki prenumeraty:

1. Prenumeratę GameStara można zamówić:
   – w Internecie: www.gamestar.pl/prenumerata lub www.kiosk.idg.pl
   – pocztą elektroniczną: e-mail: prenumerata@idg.com.pl
   – faksem: (0-prefiks-22) 321 80 80
   – telefonicznie: (0-prefiks-22) 321 77 77
   – wysyłając zamieszczony w numerze kupon
   – u jednego z kolporterów
2. Przy płatności przelewem bankowym lub przekazem pocztowym można posłużyć się drukiem wpłaty zamieszczonym w numerze.
3. Kwotę za zamówioną prenumeratę należy wpłacić w dniu złożenia zamówienia, najpóźniej w dniu następnym na konto IDG Poland **Mazowiecki Bank Spółdzielczy w Łomiankach, Filia nr 1, 80091059-91848-27001-50**. (Każde zamówienie potwierdzamy fakturą proforma).
4. Przy wysyłce za granicę prosimy doliczyć do prenumeraty rocznej kwotę 195,60 zł, a do półrocznej 97,80 zł. Prenumerata zagraniczna jest wysyłana listem zwykłym.
5. Akceptujemy karty płatnicze.

We wszystkich sprawach dotyczących prenumeraty i reklamacji prosimy kontaktować się z Działem Prenumeraty IDG Poland.

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy

nr rachunku odbiorcy: 80091059-91848-27001-50

nr rachunku odbiorcy cd.

odbiorca:
IDG POLAND SA
UL. JORDANOWSKA 12
04-204 WARSZAWA

kwota:

Imię, nazwisko, adres wpłacającego:

Tytułem: prenumerata PCWorld Komputer od nr

Inne:

Opłata:

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa *niepotrzebne skreślić

nazwa odbiorcy: IDG POLAND SA UL. JORDANOWSKA 12, 04-204 WARSZAWA

nazwa odbiorcy cd.: MAZOWIECKI BANK SPÓŁDZIELCZY W ŁOMIANKACH FILIA NR 1

l.k. | numer rachunku odbiorcy: 80091059 91848-27001-50

W P* | waluta: PLN | kwota

numer rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)

nazwa zleceniodawcy

nazwa zleceniodawcy cd.

tytułem – prenumerata

tytułem – wydania pojedyncze

data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy

Opłata:

Odcinek dla odbiorcy

Dowód/pokwitowanie dla zleceniodawcy

nr rachunku odbiorcy: 80091059-91848-27001-50

nr rachunku odbiorcy cd.

odbiorca:
IDG POLAND SA
UL. JORDANOWSKA 12
04-204 WARSZAWA

kwota:

Imię, nazwisko, adres wpłacającego:

Tytułem: prenumerata PCWorld Komputer od nr

Inne:

Opłata:

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa *niepotrzebne skreślić

nazwa odbiorcy: IDG POLAND SA UL. JORDANOWSKA 12, 04-204 WARSZAWA

nazwa odbiorcy cd.: MAZOWIECKI BANK SPÓŁDZIELCZY W ŁOMIANKACH FILIA NR 1

l.k. | numer rachunku odbiorcy: 80091059 91848-27001-50

W P* | waluta: PLN | kwota

numer rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)

nazwa zleceniodawcy

nazwa zleceniodawcy cd.

tytułem – prenumerata

tytułem – wydania pojedyncze

data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy

Opłata:

Odcinek dla zleceniodawcy

Juliusz Kornaszewski

Ile wyciśniemy ze standardu

Zamieszanie w nazewnictwie procesorów graficznych osiągnęło swoje apogeum. Nie tylko mamy do czynienia z dziesiątkami różnych modeli, lecz co gorsza, te same lub minimalnie zmodyfikowane produkty sprzedawane są pod różnymi nazwami. Dla nas to jednak bez różnicy, bo nie badamy symboli, tylko wydajność kart w morderczych dla nich benchmarkach.

Kartę MSI wyposażono w doskonały układ chłodzenia, przypominający uproszczony GeForce FX.

Pamiętaj, że z pozoru identyczne karty mogą być od siebie bardzo różne. Największe różnice tkwią w jakości i rodzaju pamięci, jakie producenci instalują w swych modelach. Dlatego Radeon 8500 może mieć taktowanie pamięci zarówno 500, jak i 550 MHz. Teoretycznie słabsze wersje, z odbiegającą od rekomendowanych przez ATI wartością pracy, powinny być opatrzone dopiskiem LE. W praktyce nie zawsze tak się dzieje, więc miej się na baczności. Co ciekawe, ten sam układ – Radeon 8500 – sprzedawany jest obecnie pod nową nazwą Radeon 9100. Jest to generalnie logiczne nazewnictwo, pozwalające na poprawne rozpoznanie miejsca wśród kart ATI. Model 9100 plasuje się bowiem pod względem wydajności pomiędzy Radeonem 9000 Pro a wersją 9500. Szkoda tylko, że podczas wprowadzania nowych kart ATI od razu nie nadało im sensownych symboli, tylko mydliło oczy klientom wizjami lepszej wydajności modeli o wyższej numeracji. Po kilku miesiącach postanowiono naprawić ten błąd, kolejny już raz wprowadzając niepotrzebne zamieszanie w ofercie.

Nie jest to odosobniony przypadek. Nie wszyscy wiedzą, że testowana przez nas karta Microstar Ti4800SE jest niczym innym, niż GeForce4 Ti4400, wyposażonym w szynę AGP 8x. Numerki wskazywałyby jednak, że 4800SE (tu również można się pomylić, rozszyfrowując skrót jako Special Edition) jest wydajniejszy od GeForce4 Ti4600. Tak nie jest, a co więcej, jak pokazały nasze testy, dobry model GeForce4 Ti4200 może być nawet szybszy od potencjalnie „mocniejszego" produktu.

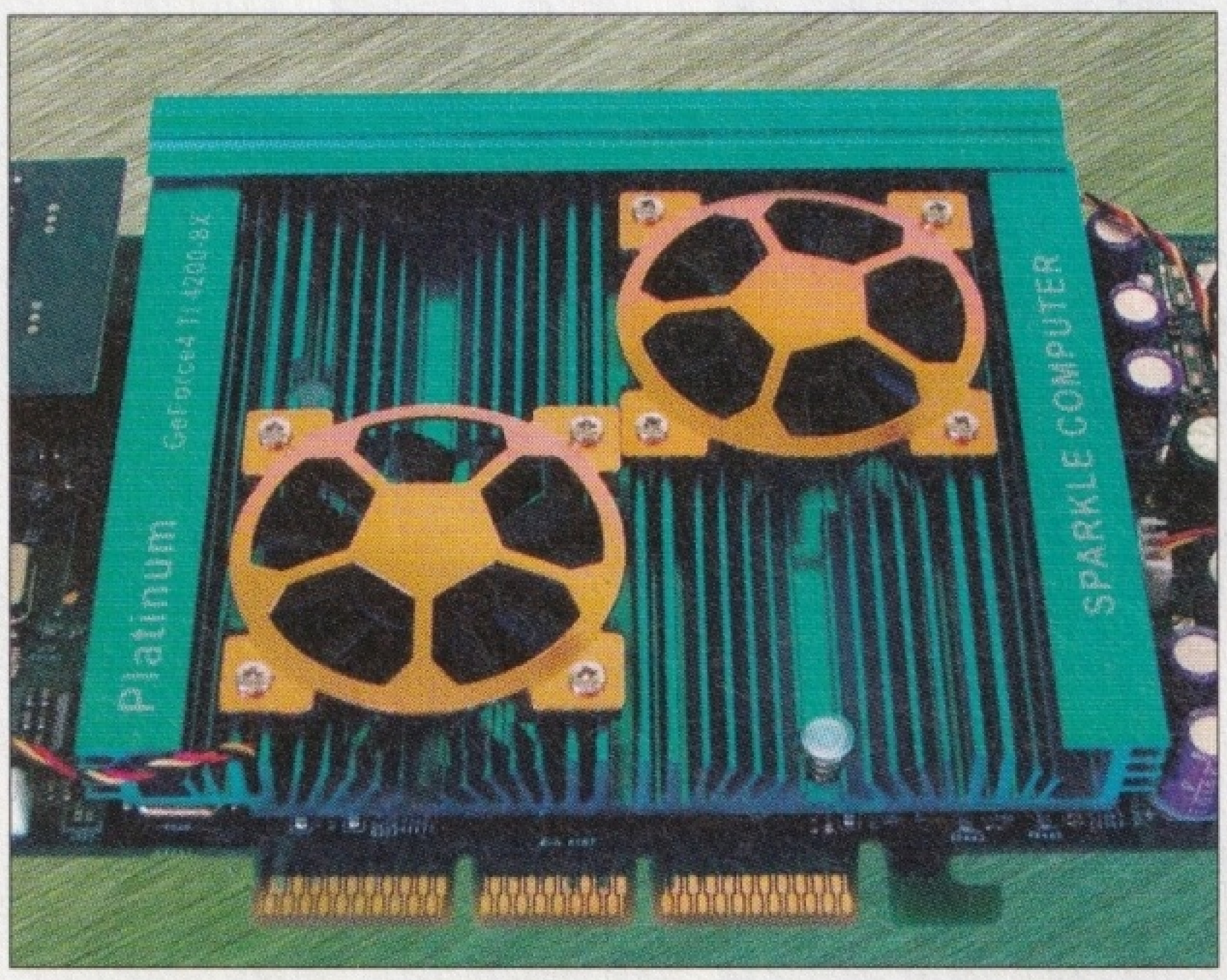
Jedno nie ulega wątpliwości. Ponieważ nie ma jeszcze na rynku kart z GeForce FX (w chwili powstawania tego tekstu), najwydajniejszą kartą do gier pozostaje model z procesorem ATI Radeon 9700 Pro. Wzięliśmy go pod uwagę w naszym teście ze względu na bardzo wysoką wydajność i chęć sprawdzenia możliwości przetaktowania tego układu. Okazało się, że również z tej karty da się wycisnąć kilkadziesiąt MHz więcej. Podobnie, choć z trochę innej strony podeszliśmy do zwiększania wydajności karty z Radeonem 9500 Pro. Wnioski z tej próby są dość zaskakujące.

Na CD:
Pełna tabela
z wynikami testów

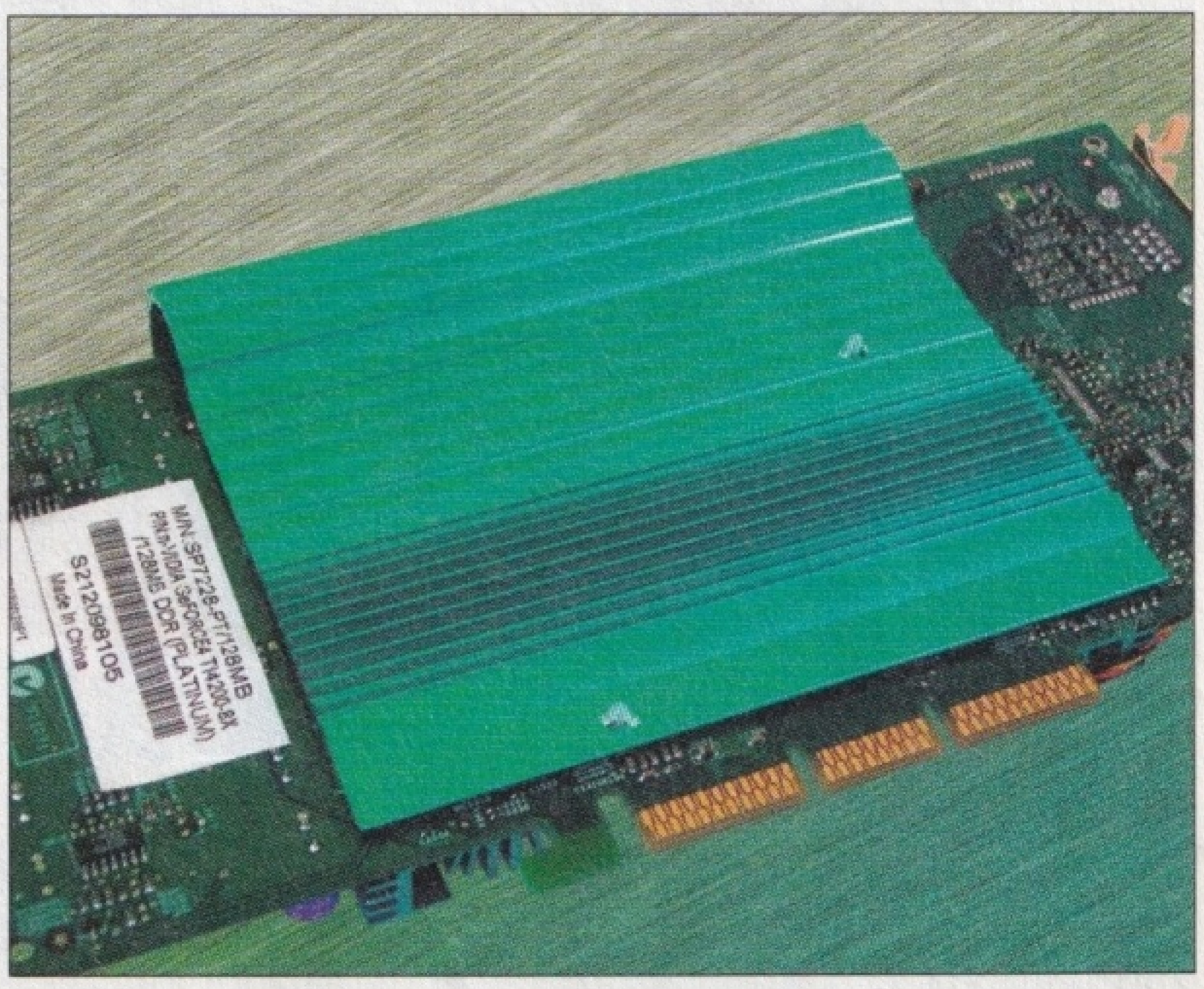
Podkręcając karty, nie dokonywaliśmy mechanicznych zmian w konstrukcji produktów. W spokoju pozostawiliśmy standardowe systemy chłodzenia pamięci i procesora. Większość użytkowników nie będzie modyfikowała mechanicznie karty, słusznie obawiając się utraty gwarancji.

Jak kupić kartę z ukrytym potencjałem?

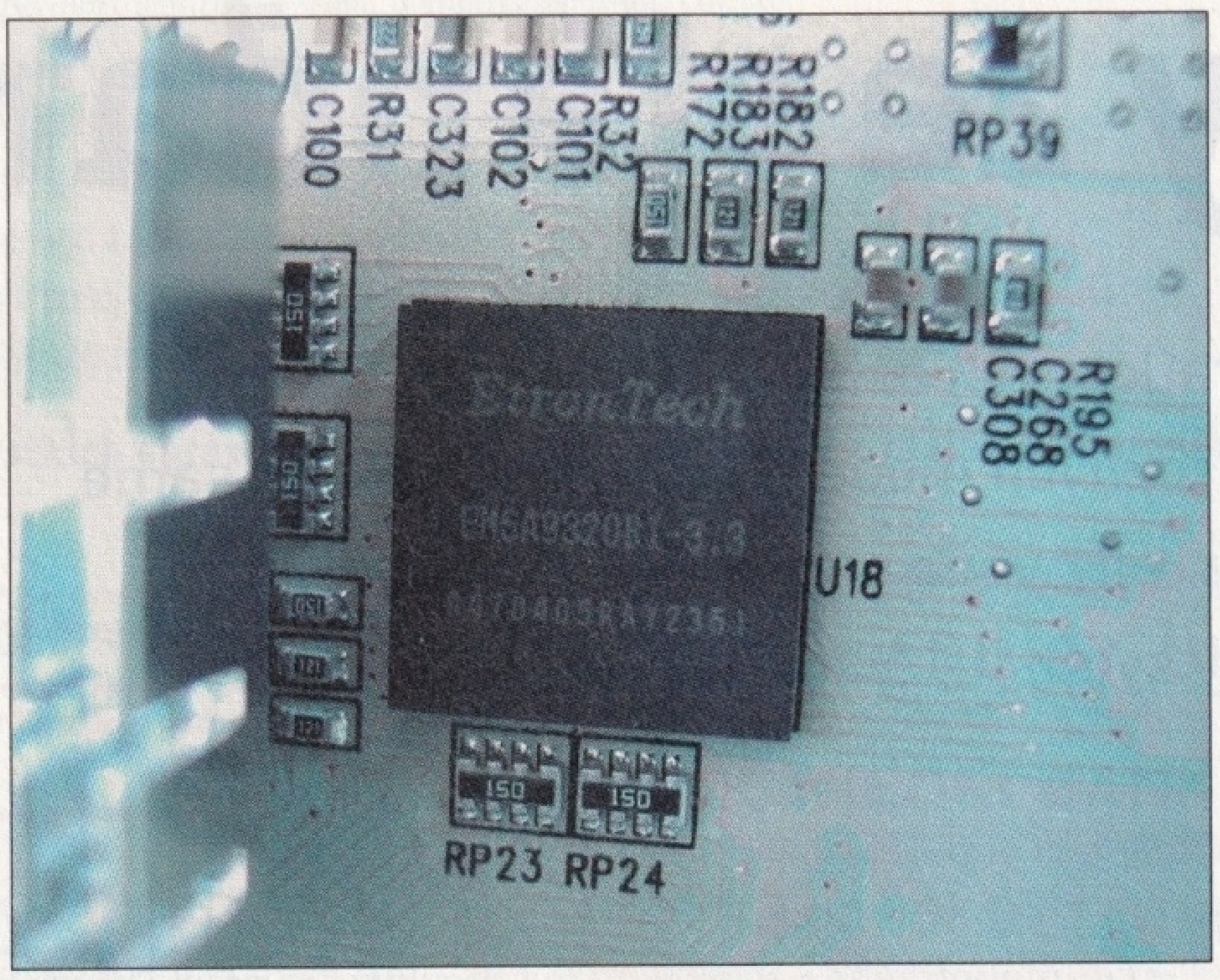
Na co należy zwrócić uwagę, wybierając kartę graficzną, żeby mieć nadzieję na wyciśnięcie z niej nadprogramowej dawki mocy? Przede wszystkim na rodzaj zastosowanej pamięci.



Dwa mniejsze wentylatory pracują ciszej niż jeden obracający się z dużą predkością.



Z takim radiatorem na karcie modelowi Sparkle niestraszna wysoka częstotliwość pracy.



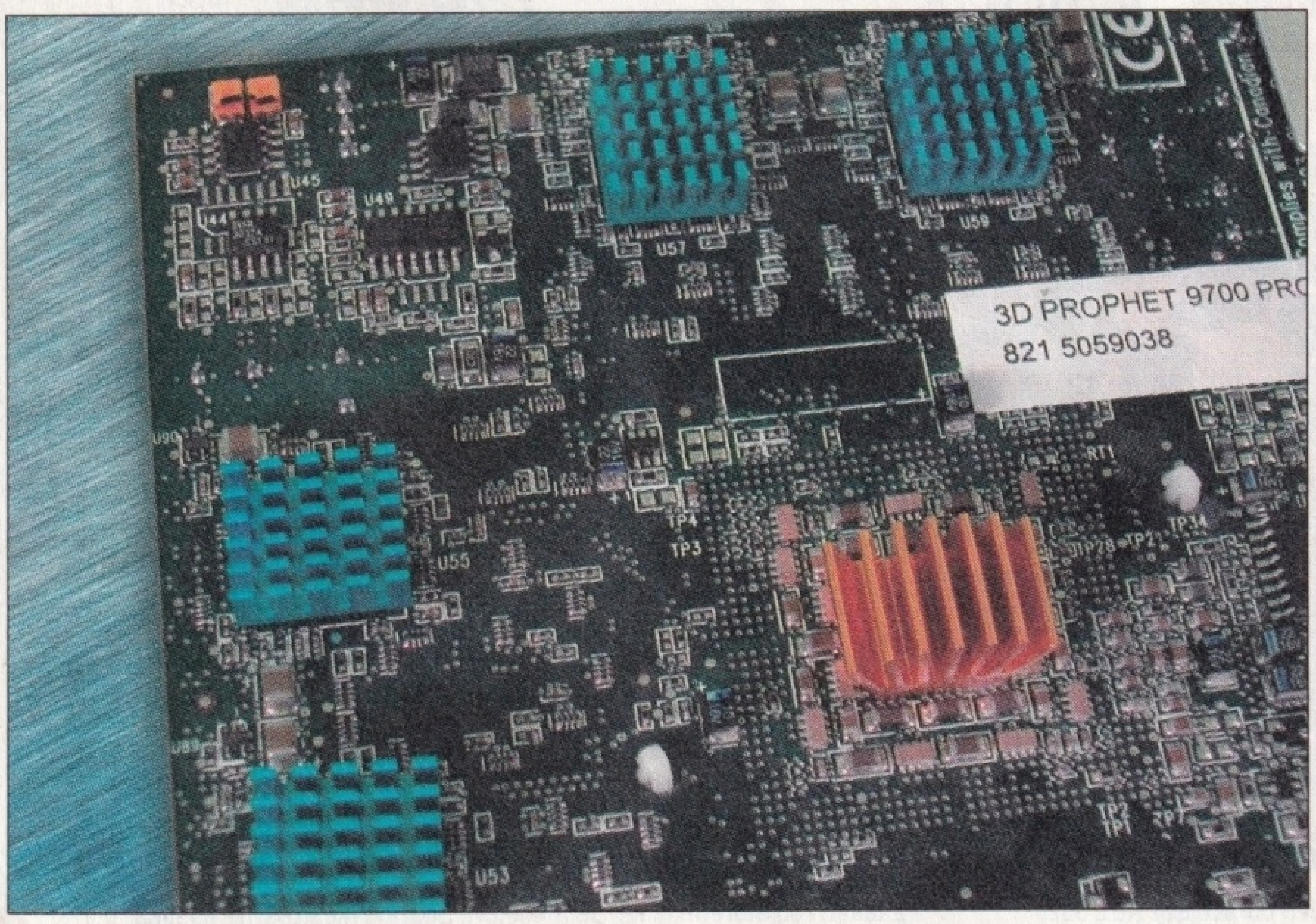
Pamięci na karcie Solteka dysponują czasem dostępu 3,3 ns. Dzięki temu pracują stabilnie nawet z częstotliwością 650 MHz.

To od niej w dużym stopniu zależy, jaki wzrost wydajności uzyskasz. Pamięci rozpoznać stosunkowo łatwo. Jeśli nie są na nich zamontowane radiatory, to bez trudu dojrzysz nadruki z nazwą producenta i symbolem modułu. Najważniejszym parametrem dla miłośnika podkręcania będzie czas dostępu pamięci, mierzony w nanosekundach. Ta wartość w dużym stopniu determinuje możliwości pracy pamięci z określonymi częstotliwościami. Na przykład na testowanej przez nas karcie PowerColor Radeon 9100 pamięci dysponują czasem dostępu 4 ns. To sporo, jak na dzisiejsze standardy. Testy wykazały, że maksymalną efektywną częstotliwością taktowania tych modułów było 590 MHz. Dla porównania, Radeon 9700 tej samej firmy MiNt ma pamięci z czasem dostępu 3,6 ns.

Umożliwia to przetaktowanie modułów do 640 MHz (ze standardowych 550 MHz). Z podanymi wartościami pamięci działały bez zastrzeżeń, wyższe powodowały widoczne błędy w wyświetlaniu grafiki (migoczące tekstury, białe i kolorowe migające punkty). Pamięci pracujące z wartościami granicznymi generują dużo ciepła, dlatego firmy zajmujące się produkcją zestawów chłodzących proponują wytrwałym komplety radiatorów, które należy przykleić na moduły RAM. W ten sposób z pamięci szybciej i efektywniej odprowadzane jest ciepło, a tym samym powstaje szansa ich dalszego przetaktowania.

Niektóre karty mają radiatory na pamięciach w standardzie. To jednak nie koniec, bo zdarzają się modele, np. Sparkle Platinum, wyposażone w gigantycznych wręcz rozmiarów radiatory (obejmujące kartę z dwóch stron), dodatkowo zintegrowane z kilkoma wentylatorami. Tak uzbrojone monstrum może osiągnąć wydajność zdecydowanie wyższą niż przewidują standardowe specyfikacje. Zwykle jednak cena takiego produktu jest zdecydowanie wyższa niż wersji podstawowej, więc powstaje pytanie, czy warto w niego inwestować.

Jeśli chodzi o procesory graficzne, to bez istotnych zmian w sposobie chłodzenia rdzenia (np. założenie bloku wodnego i chłodzenie „grafiki" cieczą), warto sprawdzić staranność wypełnienia styku procesora z radiatorem substancją poprawiającą przewodzenie ciepła. W kartach mniej renomowanych producentów często zaniedbuje się ten ważny element, dlatego zawsze warto pokryć wspomniany styk niewielką ilością pasty silikonowej lub jeszcze efektywniejszej, zawierającej domieszkę srebra. Po takiej operacji procesor na pewno będzie pracował w komfortowych warunkach i osiągnie częstotliwość taktowania najwyższą z możliwych.



Najlepsze modele Radeonów 9700 Pro mają miniradiatory zamontowane na każdym układzie pamięci.

Procedura testowa

Karty poddaliśmy jednakowym próbom testowym, przeprowadzonym na komputerze o następującej konfiguracji: procesor Intel P4 1,9 GHz, 512 MB DDR333, twardy dysk Maxtor 40 GB D740X, CD-RW LG 40/12/40x. System operacyjny to Windows XP Professional, sterowniki kart z procesorami ATI – Catalyst 3.1, NVDII – 41.09, SiS – 3.0952.
Do testów użyliśmy następujących benchmarków: znanej gry **Quake III Arena**, która wciąż dobrze się nadaje do oceny wydajności układów graficznych; programu 3DMark2001SE, który pozwala na sprawdzenie, jak radzą sobie karty w zróżnicowanym środowisku graficznym (włącznie z uaktywnieniem funkcji wchodzących w skład DirectX 8.1) oraz Codecreatures BenchmarkPro, który pod względem wyśrubowanych wymagań stawianych sprzętowi może stanowić odpowiednik najnowszych gier 3D. Testy przeprowadziliśmy w dwóch rozdzielczościach – 1024x768 i 1280x1024. Takie ustawienia będą najczęściej wybierane przez graczy. Monitory 17- i 19-calowe w tych trybach pracują najlepiej, tak jak 15- i 17-calowe panele LCD o podobnych do nich rzeczywistych przekątnych ekranu. Dodatkowo zmusiliśmy układy graficzne do pracy w trybach wygładzania postrzępionych krawędzi obiektów, czyli antyaliasingu z 2- i 4-krotnym próbkowaniem. Na koniec karty musiały się zmierzyć z ciężką próbą pracy w **Quake III Arena** z jednocześnie uaktywnionym antyaliasingiem 4x i 4-krotnym filtrowaniem anizotoropowym.
Podczas testu każdej z kart przyznaliśmy cztery oceny w kategoriach: wydajność, możliwości, jakość oraz ocena końcowa. Ocena końcowa wyliczana jest na podstawie sumy iloczynów w kategoriach: wydajność (waga – 60 %), możliwości (30 %) oraz jakość (10 %).

Wydajność

Wydajność wyliczaliśmy na podstawie wyników uzyskanych we wszystkich próbach testowych. Każda z nich uzyskała taką samą wagę. Ustaliliśmy oceny wydajności każdej z kart przetestowanej w trybie pracy ze standardowymi częstotliwościami taktowania oraz po maksymalnym przetaktowaniu procesora i pamięci. Wyciągając średnią z tych wyników, otrzymaliśmy końcową ocenę wydajności, która widnieje w tabeli.

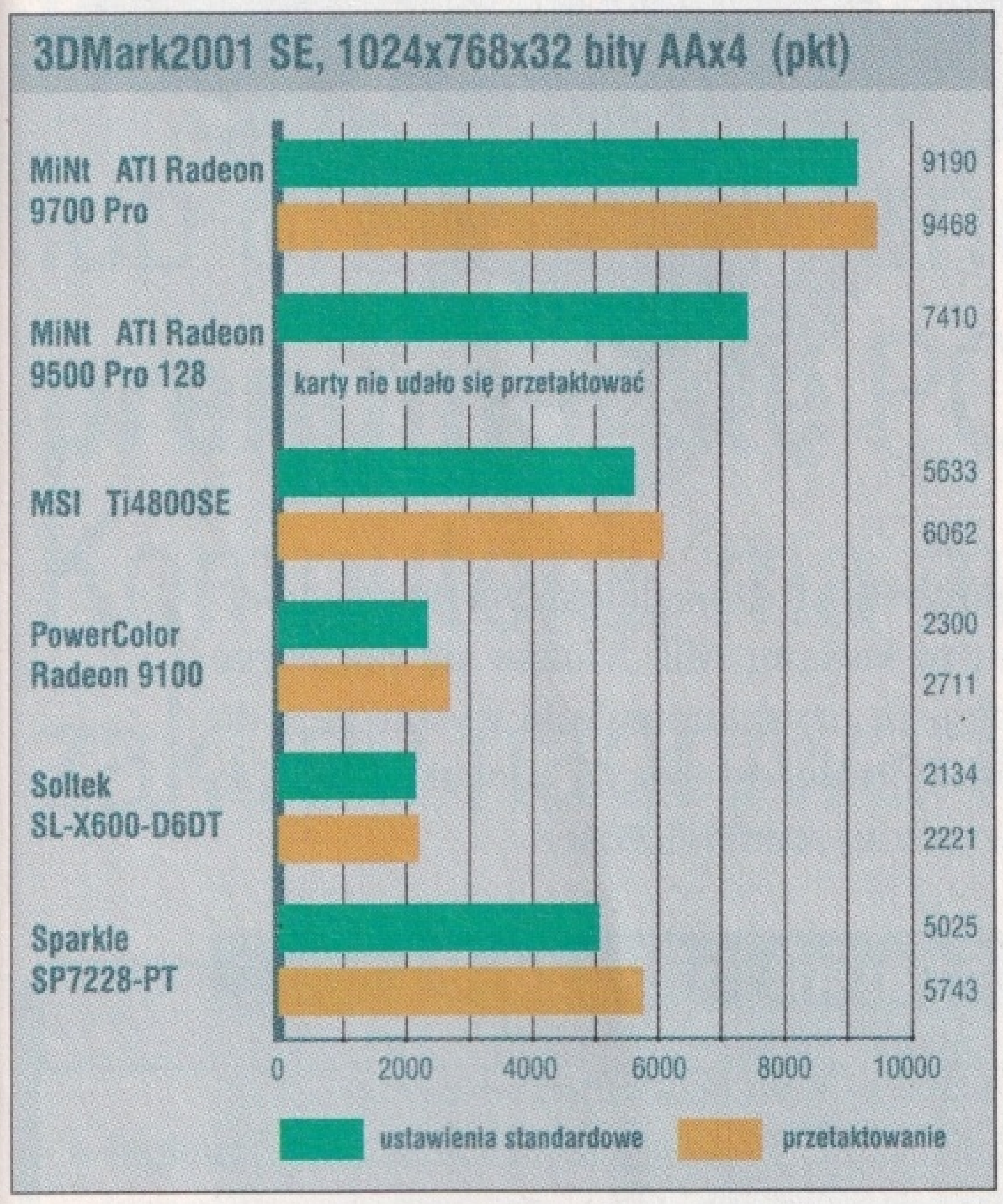
Możliwości

Na ocenę możliwości kart wpływały m.in.: obecność gniazd przyłączeniowych DVI, obecność radiatora i wentylatora na pamięciach oraz procesorze graficznym, ilość i rodzaj pamięci, RAMDAC oraz tryb pracy AGP.

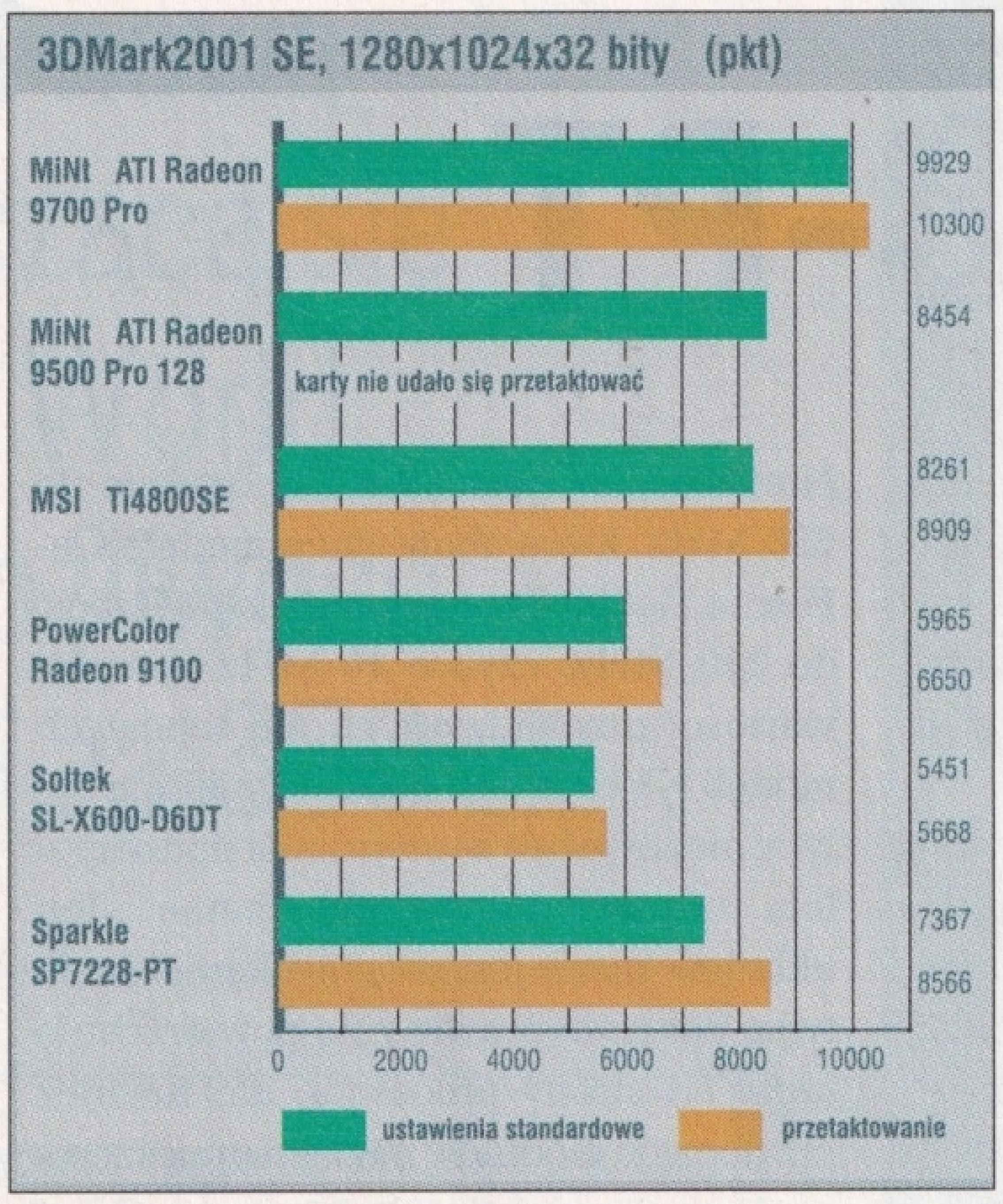
Jakość

Na ocenę jakości składają się m.in.: długość gwarancji, podręczniki i instrukcje obsługi, dodatkowe oprogramowanie.

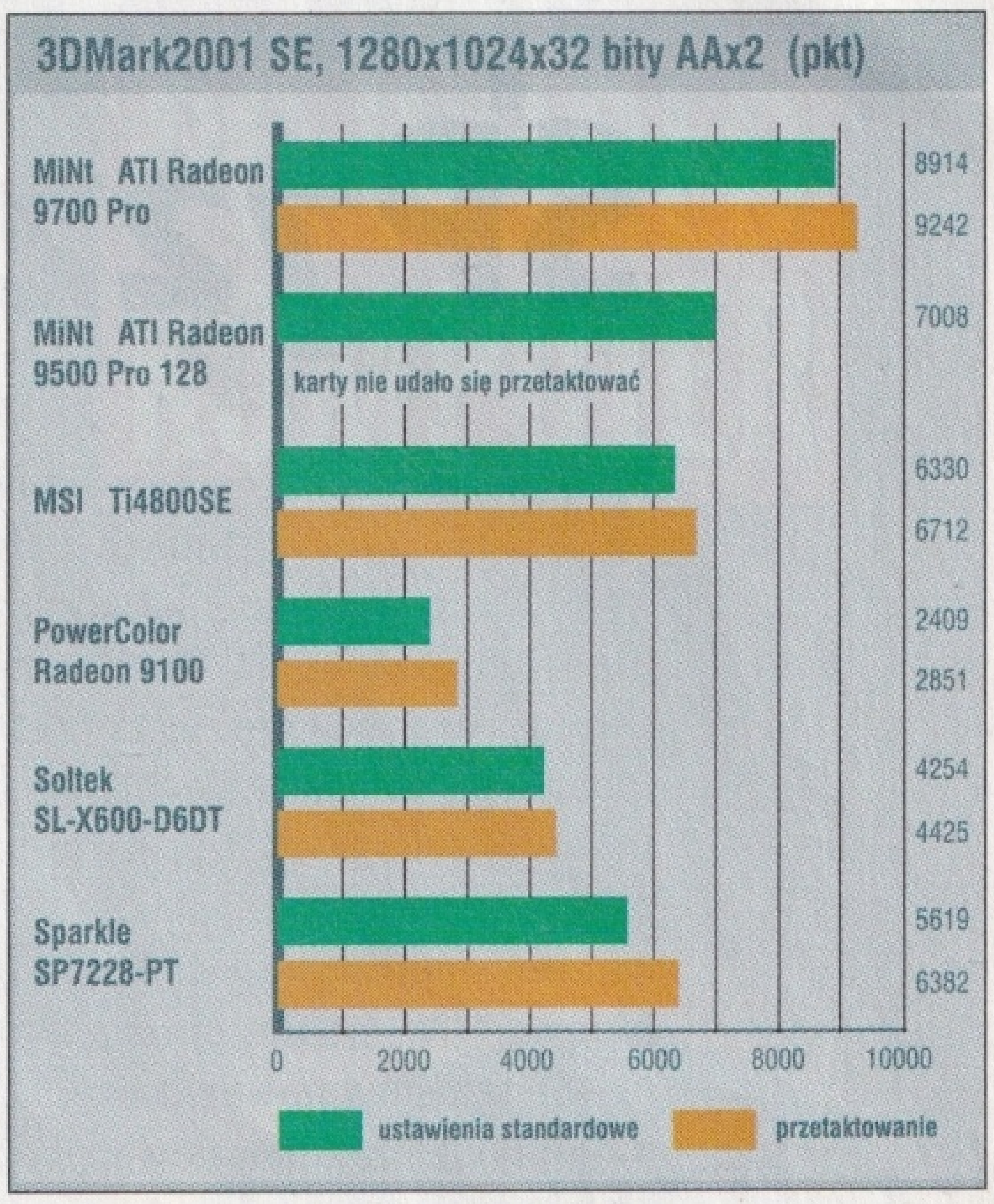
Wyniki testów wydajności



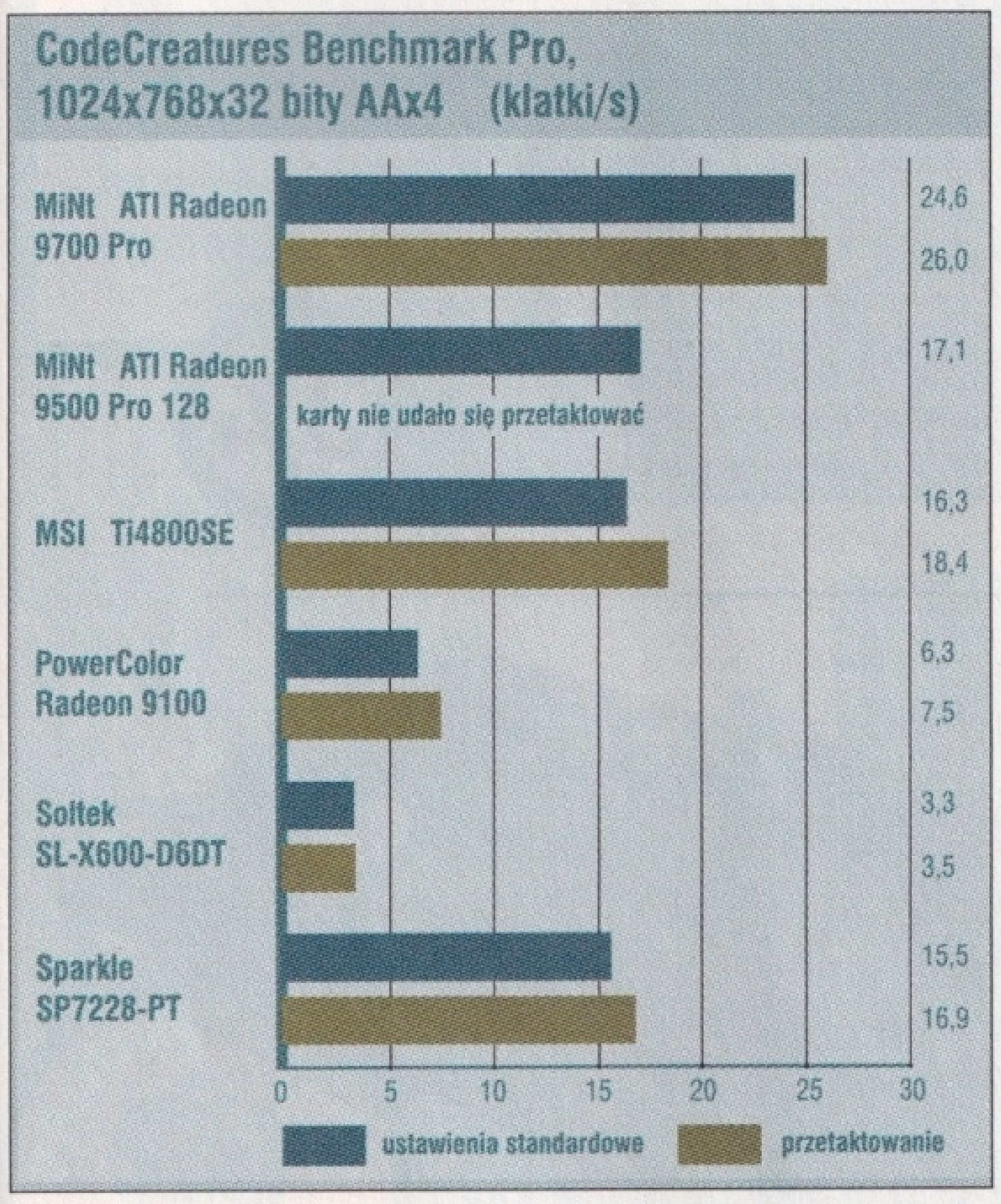
3DMark2001 SE, 1024x768x32 bity AAx4 (pkt)



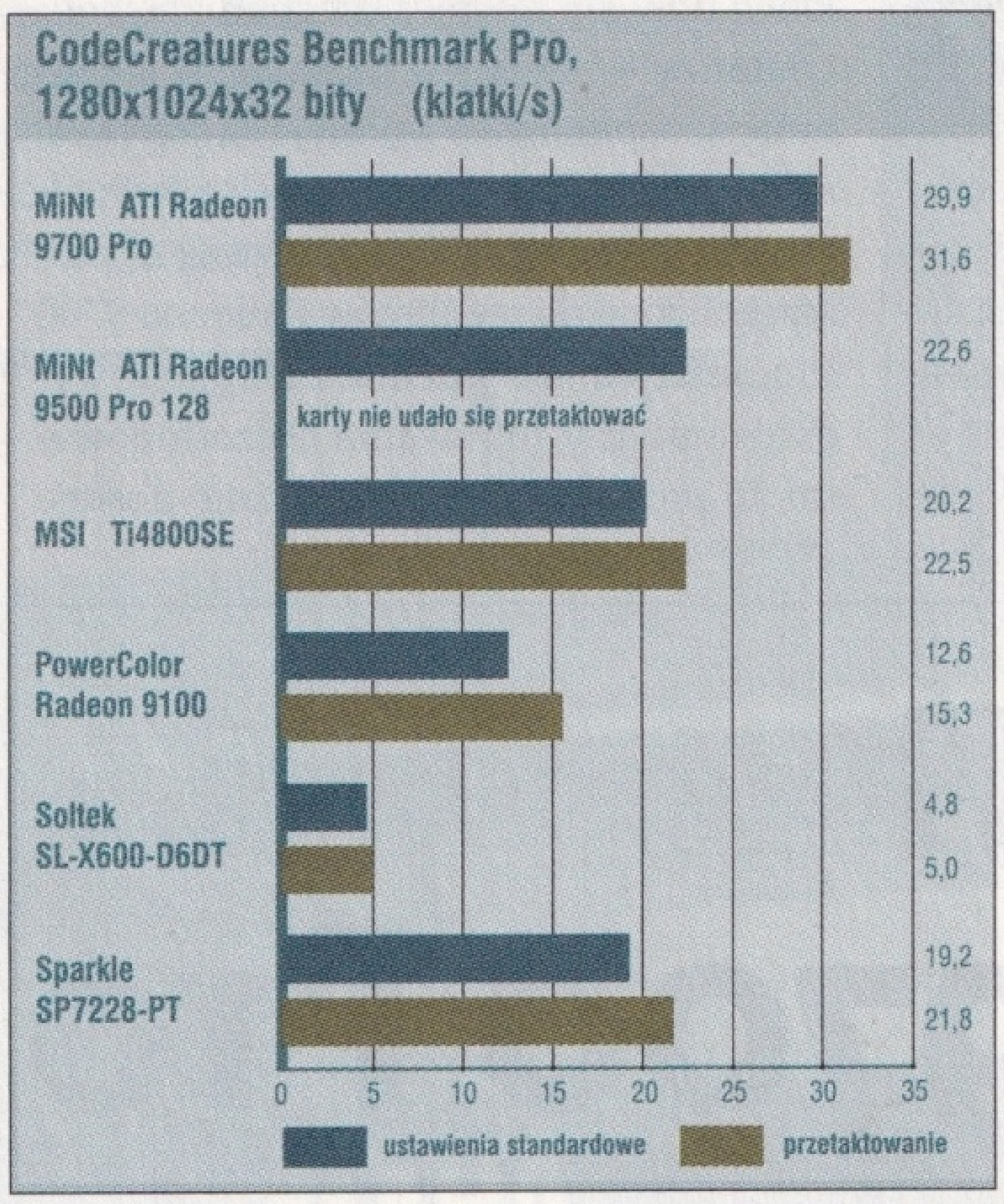
3DMark2001 SE, 1280x1024x32 bity (pkt)



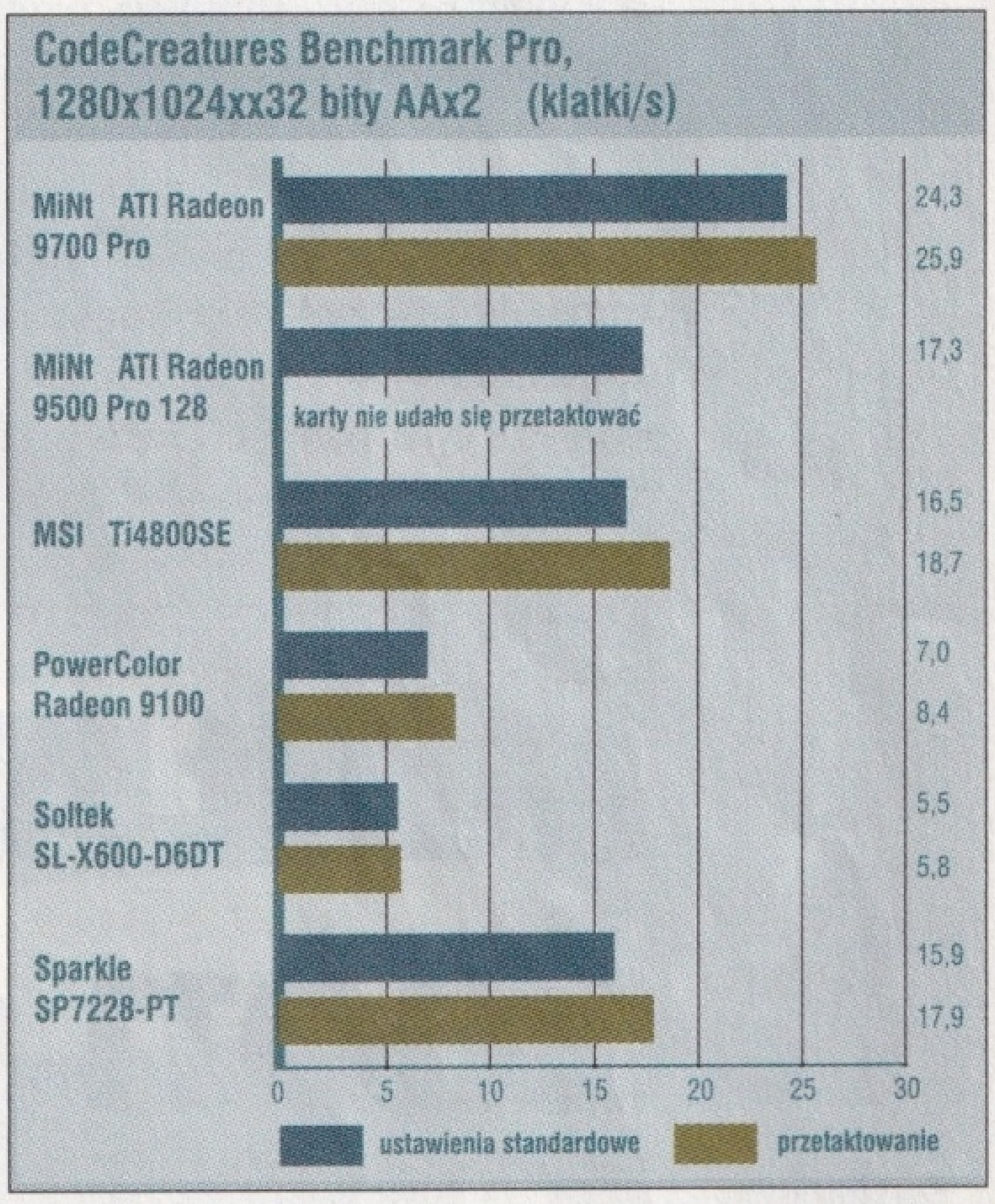
3DMark2001 SE, 1280x1024x32 bity AAx2 (pkt)



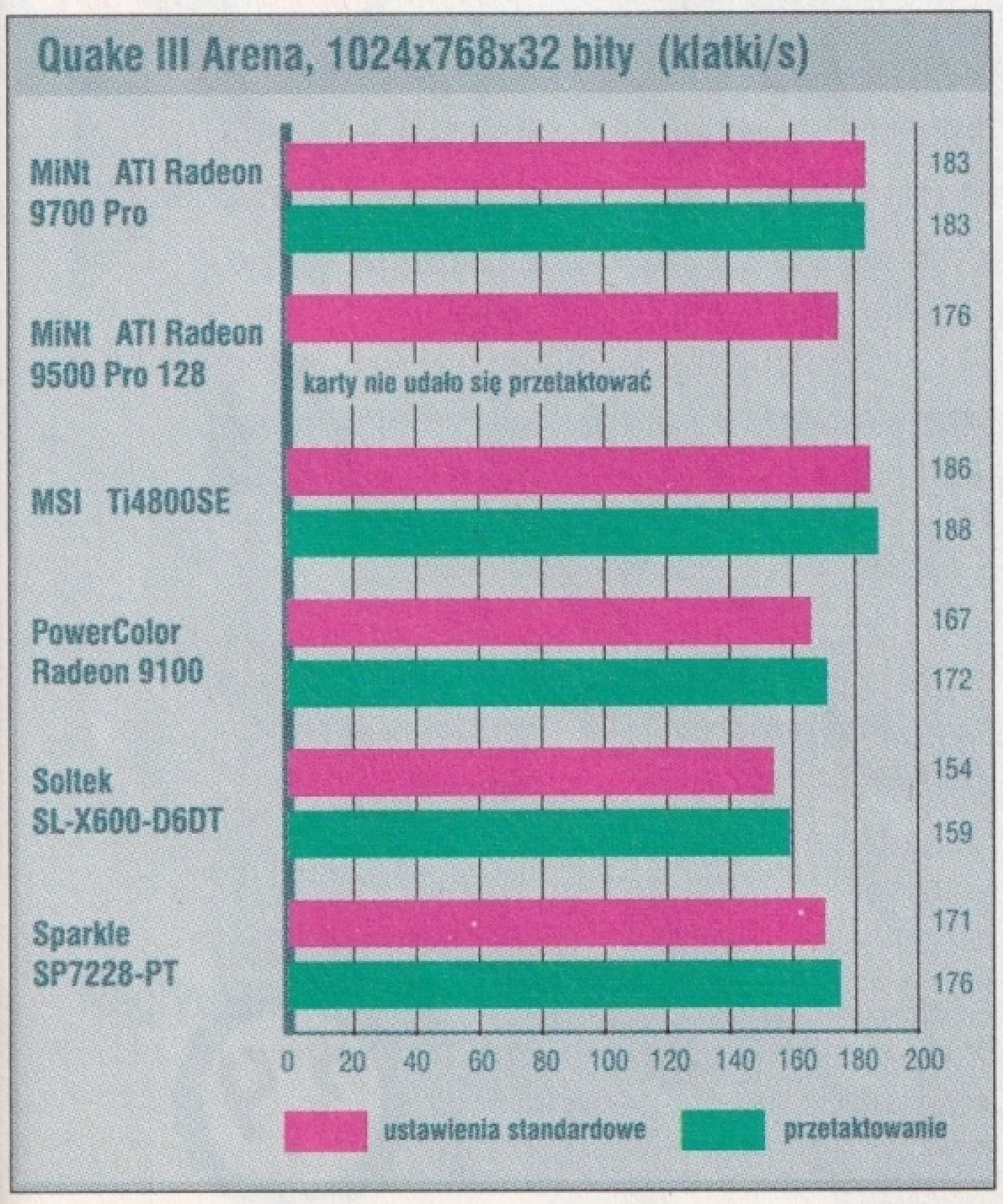
CodeCreatures Benchmark Pro, 1024x768x32 bity AAx4 (klatki/s)



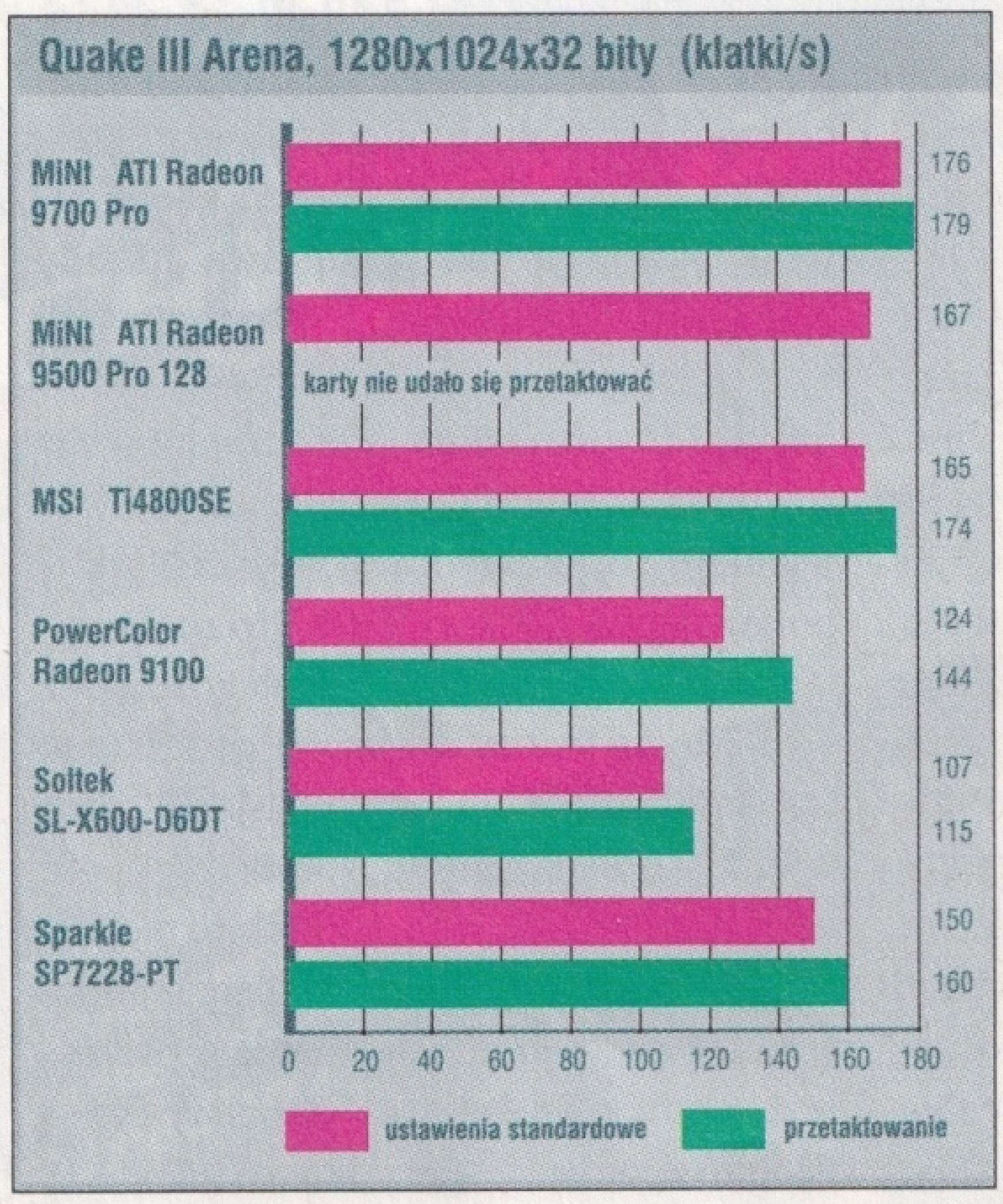
CodeCreatures Benchmark Pro, 1280x1024x32 bity (klatki/s)



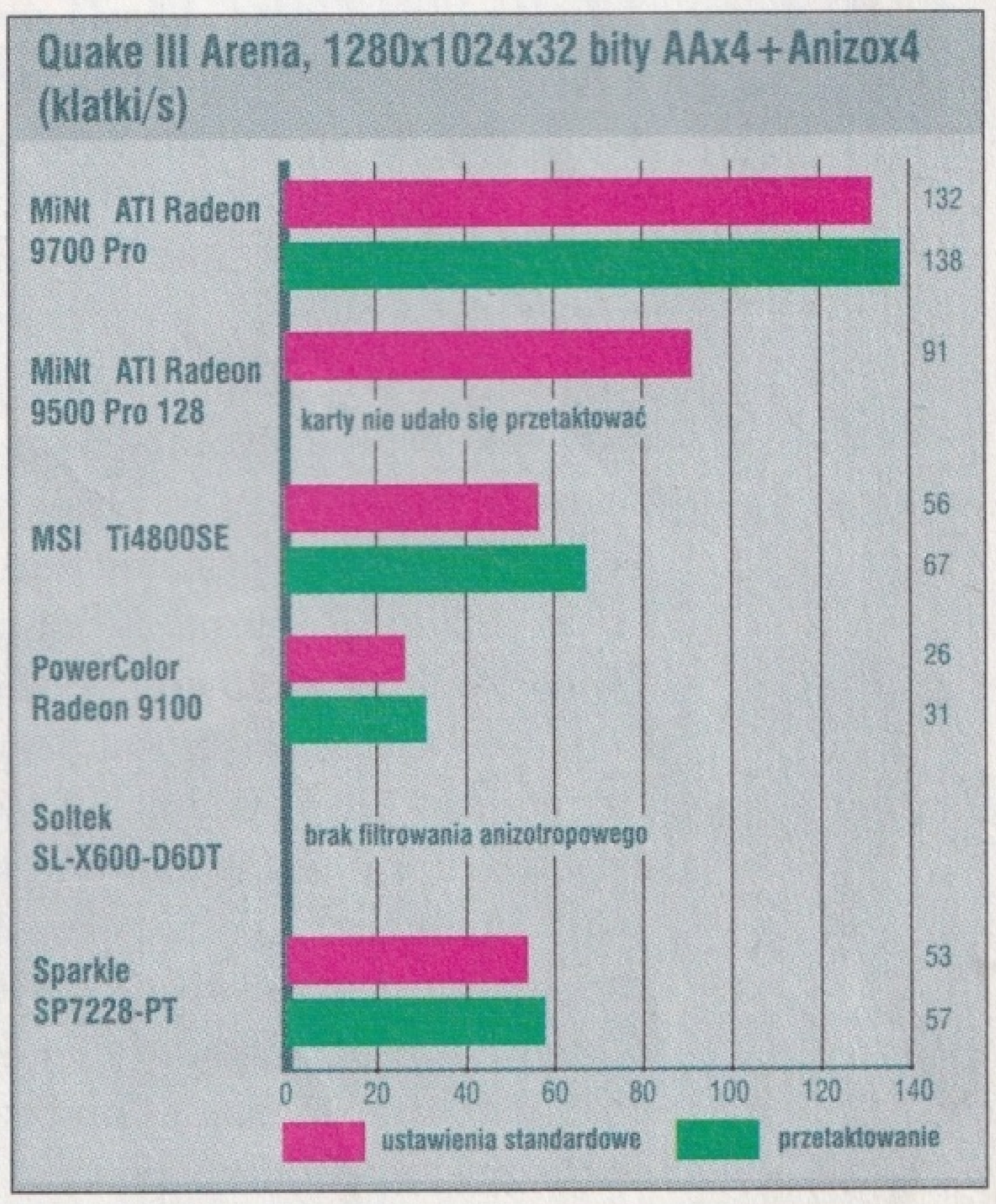
CodeCreatures Benchmark Pro, 1280x1024xx32 bity AAx2 (klatki/s)



Quake III Arena, 1024x768x32 bity (klatki/s)

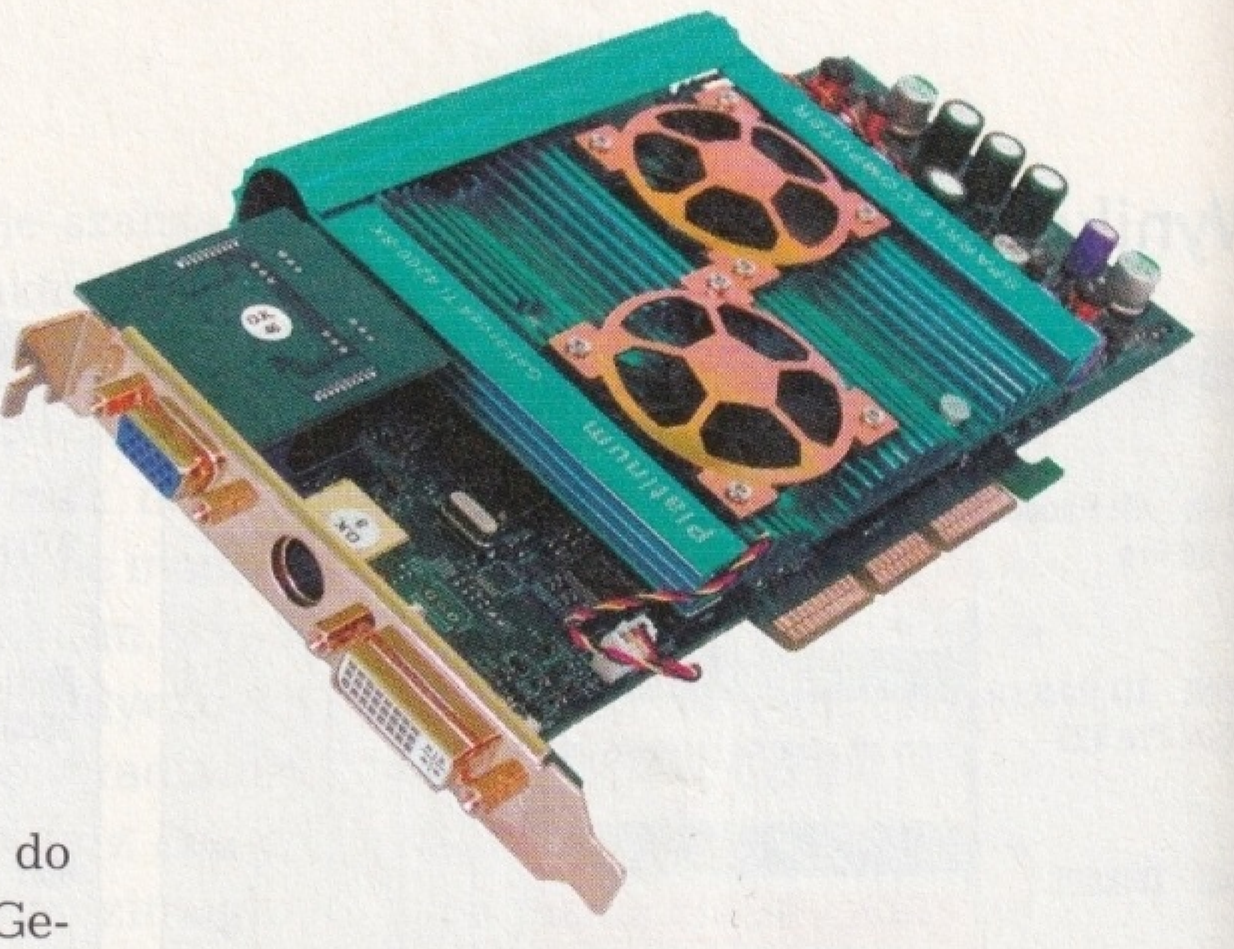


Quake III Arena, 1280x1024x32 bity (klatki/s)



Quake III Arena, 1280x1024x32 bity AAx4+Anizox4 (klatki/s)

Sparkle SP7228-PT



Tę nieco tajemniczą nazwę nosi jeden z najciekawszych modeli kart graficznych zbudowanych z wykorzystaniem procesora GeForce4 Ti4200 w wersji z szyną AGP 8x. O niezwykłości modelu Platinum świadczy kilka elementów wyposażenia. Po pierwsze, kartę otrzymujesz w bardzo dużej blaszanej puszce, zapakowanej dodatkowo w foliowy „kombinezon". W środku oprócz karty znajdziesz pakiet naprawdę dobrych gier. Kupione oddzielnie kosztowałyby kilkaset złotych. Dodatkowo producent dołączył ciekawy zestaw aplikacji użytkowych – programowy odtwarzacz PowerDVD oraz dwa narzędzia do obróbki i tworzenia filmów, które można następnie nagrać na krążki DVD. Sama karta robi dobre wrażenie solidnością wykonania i zastosowaniem wysokiej jakości komponentów. 128 MB pamięci o czasie dostępu 3,3 ns można przetaktować do 600 MHz. Niewiele, bo tylko 50 MHz brakuje do 650 MHz, które obowiązuje modele GeForce4 Ti4600. Procesor można podkręcić do 310 MHz, czyli o 10 MHz powyżej wartości przewidzianych dla topowych modeli NVIDII. Tak dobre wyniki nie byłyby możliwe bez zapewnienia podzespołom odpowiedniego chłodzenia. Ten układ na karcie jest potężny. Radiator nie tylko pokrywa prawie całą powierzchnię karty od strony procesora, ale również przylega do modułów pamięci umieszczonych po drugiej stronie laminatu. Sparklowi udał się również mechanizm wentylatorów – nie jeden hałasujący, a dwa mniejsze, pracujące wolniej i zarazem ciszej. Wyniki karty w niższych rozdzielczościach, do 1024x768 włącznie, są bardzo zbliżone do rezultatów Radeona 9700 Pro. Jeśli jednak uruchomisz funkcje wygładzania czy filtrowania anizotropowego, to produkt NVIDII wyraźnie dostaje zadyszki i zostaje daleko w tyle za wydajnymi kartami ATI. Można się pocieszyć tym, że uzyskane wyniki wystarczają do komfortowego grania nawet w bardzo wysokiej rozdzielczości.

Sparkle SP7228-PT

Producent	Sparkle
Informacje	Pronox, tel. (32) 2075600, www.pronox.pl
Cena	999 zł

\+ znakomite wykonanie
\+ bardzo wysokie częstotliwości pracy
\+ ciekawe oprogramowania

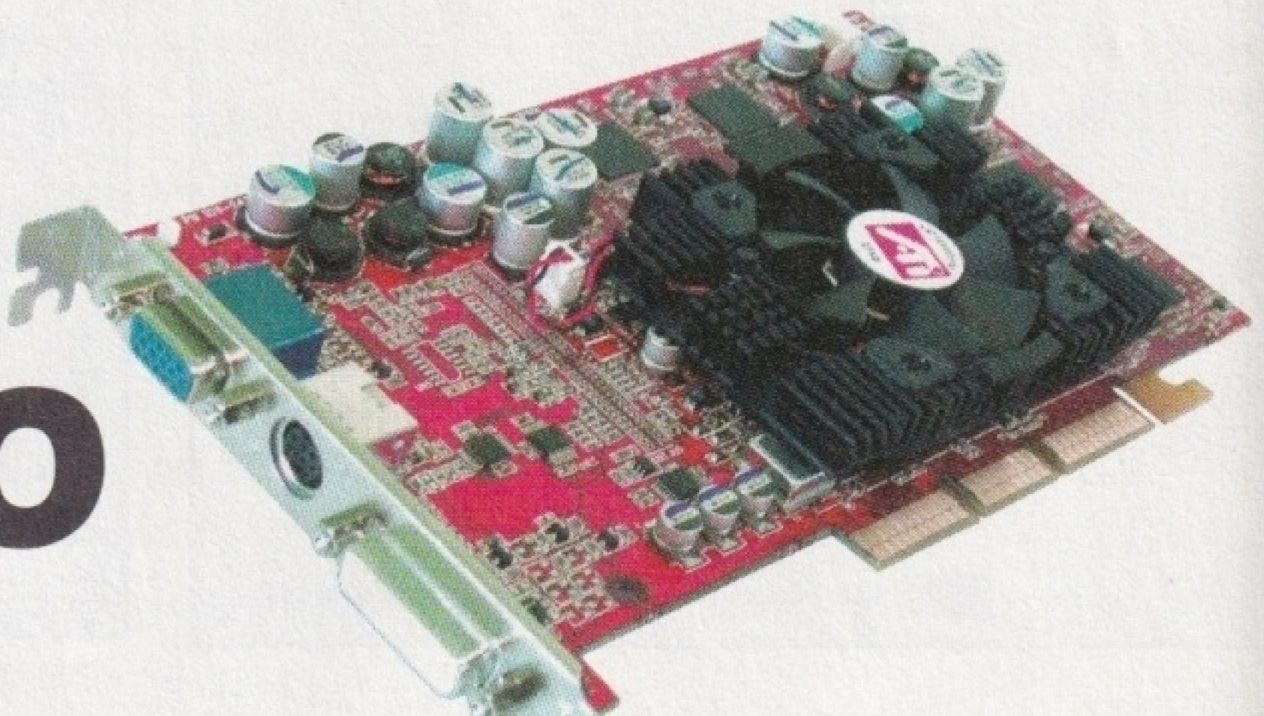
– wysoka cena
– procesor graficzny mocno zwalnia po uaktywnieniu opcji filtrowania

możliwości	3,2
jakość	2,2
wydajność	3,6

Podsumowanie Jedna z najciekawszych kart; wysokiej klasy komponenty i chłodzenie pozwalają na znaczne przetaktowanie, do tego dochodzi bogaty pakiet oprogramowania.

3,4

MiNt ATI Radeon 9700 Pro



Karta MiNt, która dotarła do naszej redakcji, na pudełku i laminacie miała oznaczenie Radeon 9700. Wszystko byłoby w porządku, gdy to nie był Radeon 9700 Pro. Szydło wyszło z worka po zainstalowaniu karty i uruchomieniu programu Power Strip, podającego wartości taktowania rdzenia i procesora. Okazało się, że zamiast oczekiwanych 540 MHz dla pamięci mamy wartość 620 MHz. Rdzeń w obu modelach pracuje z taką samą częstotliwością 325 MHz. Karta MiNta to w rzeczywistości produkt ATI zapakowany w pudełka mniej renomowanej firmy. Zainstalowane pamięci o opóźnieniach 3,6 ns pozwalają na zwiększenie częstotliwości do 640 MHz. Z kolei procesor, mimo niezbyt efektywnego układu chłodzenia, pracował bez zastrzeżeń z częstotliwością aż 355 MHz. Jeśli masz zamiar kupić Radeon, pamiętaj, że wymaga podłączenia dodatkowego źródła energii, doprowadzonego standardowym odczepem zasilacza w obudowie. Ogromną zaletą są dwa układy RAMDAC 400 MHz i dopracowany w szczegółach system pracy wielomonitorowej HydraVision. Jakość obrazu zarówno w trybie 3D, jak i w grafice dwuwymiarowej jest wzorowa. Wyniki testów pokazują, że Radeon 9700 Pro nie przestraszy się żadnej rozdzielczości bez względu na to, czy dociążysz go kilkoma trybami filtrowania, czy też nie. Zawsze wyniki są co najmniej dobre i w ciągu najbliższego półrocza raczej nie pojawi się gra, która sprawiłaby tej karcie jakiekolwiek problemy związane z wydajnością. Szybkie Radeony jedyne na rynku są w pełni zgodne ze specyfikacją DirectX 9. Obecnie nie ma z tego wielkich korzyści, ale gdy pojawią się gry oparte na najnowszych silnikach 3D, karty te mogą się pokazać z jeszcze lepszej strony.

MiNt ATI Radeon 9700 Pro

Producent	MiNt
Informacje	MojePC, www.mojepc.pl
Cena	1920 zł

\+ doskonała wydajność
\+ wzorowa jakość obrazu
\+ zgodność z DirectX 9

– ubogi pakiet oprogramowania
– wysoka cena

możliwości	2,6
jakość	1,1
wydajność	4,9

Podsumowanie Zastosowany układ zapewnia wysoką wydajność nawet bez przetaktowania, jednak udało nam się wycisnąć kilka dodatkowych klatek, podnosząc taktowanie rdzenia i pamięci.

3,9

Yamaha CRW-F1 w supercenie!

Każdy, kto zamówi nową lub przedłuży kończącą się **prenumeratę** PC World Komputera, ma możliwość zakupu nagrywarki za 350 zł.

PC WORLD KOMPUTER

NAGRYWARKA YAMAHA CRW-F1

- Technologia Disk T@2 umożliwia laserowy nadruk na niewykorzystanej części płyty CD. Za pomocą edytora graficznego można projektować, a następnie wypalać na powierzchni płyty dowolne teksty i grafikę, włącznie ze zdjęciami
- Prędkość zapisu CD-RW 24x, CD-R 44x
- Prędkość odczytu CD-ROM 44x
- System Audio Track Edit, pozwalający na dodanie plików na częściowo nagraną płytę CD-RW, bez potrzeby kasowania danych na całym dysku
- Technologia Safe Burn z buforem 8 MB

PC WORLD KOMPUTER
PRODUKT ROKU 2002

Prenumeratę PC World Komputera oraz nagrywarkę Yamaha CRW-F1 można zamówić:

- korzystając z kuponu prenumeraty zamieszczonego w numerze
- w Internecie: kiosk.idg.pl
- telefonicznie: (22) 321 77 77
- faksem: (22) 321 80 80

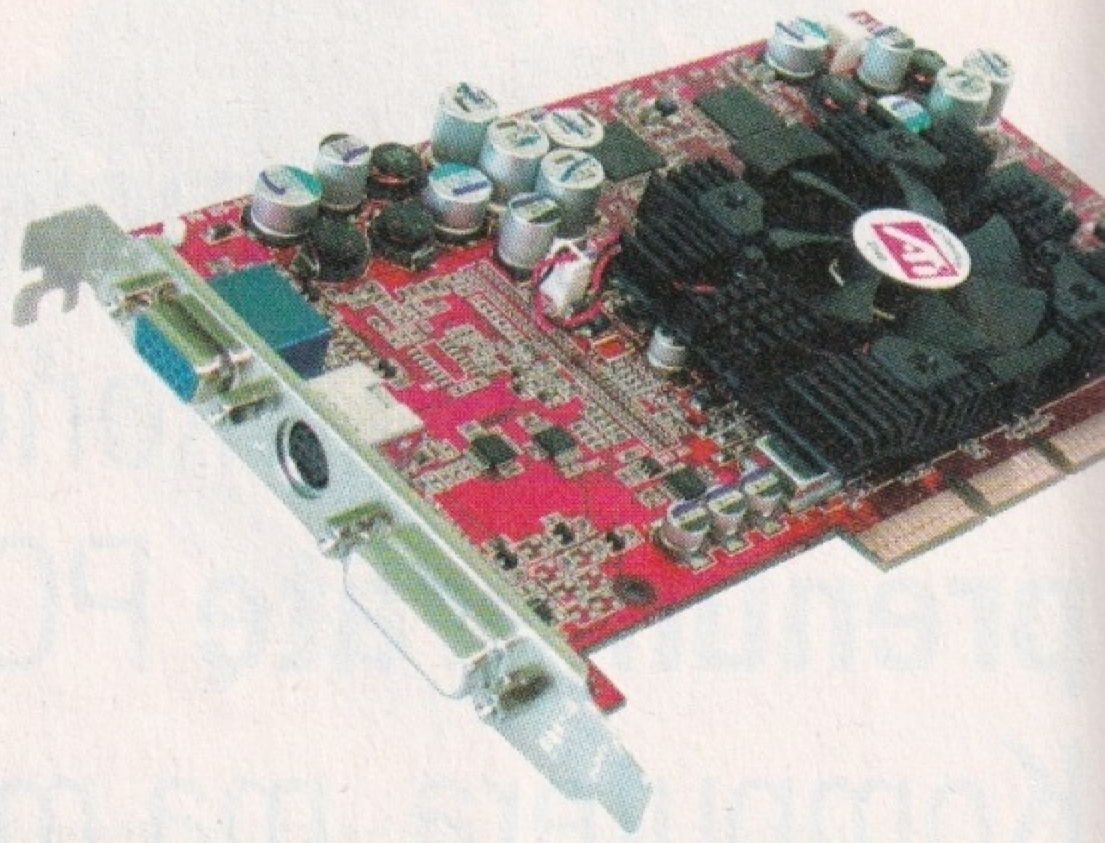
Do ceny napędu należy doliczyć opłatę pocztową w wysokości 9,50 zł

Oferta ważna do wyczerpania zapasów

Nagrywarki dostarcza

alstor

MiNt Radeon 9500 Pro 128



Radeony 9500 to megahit ostatnich miesięcy. Gdy w świecie komputerowym gruchnęła wieść, że Rosjanie opracowali najpierw sprzętową, a potem programową metodę przerobienia niedrogiej karty na topowy model 9700, morze miłośników gier zalało sklepy i giełdy komputerowe, wymiatając z rynku odpowiednie modele. Radeon 9500 Pro, niestety, nie jest taki. Do przeróbek nadają się jedynie modele 9500 (nie Pro), i to wyposażone w 128 MB pamięci RAM. Co prawda, wersję 64-megabajtową też się da zmodernizować, lecz tylko do modelu 9500 Pro. W wypadku testowanej karty z powodu zainstalowania na niej 128 MB pamięci ATI zablokowało przepustowość szyny pamięci z 256 do 128 bitów. Ta zmiana bardzo wyraźnie odbiła się na wydajności. Jest wyraźnie słabsza niż modelu 9700/9700 Pro. W zaawansowanych benchmarkach, wymagających od pamięci pracy na najwyższych obrotach (np. CodeCreatures BenchmarkPro) „wąskie gardło" Radeona 9500 Pro widoczne jest jak na dłoni. Ta wada się pogłębi, gdy przyjdzie oglądać w nowych grach jeszcze bardziej złożone środowisko graficzne. Radeon 9500 Pro MiNta jako jedyna karta nie poddał się przetaktowaniu. Podniesienie częstotliwości pacy rdzenia procesora czy pamięci szybko kończyło się zawieszeniem systemu lub widocznymi błędami w wyświetlaniu tekstur. Z droższego modelu pozostała wspaniała jakość obrazu, duża funkcjonalność oraz dopracowane sterowniki. Radeon 9500 Pro to karta dobra dziś, bo gry nie zmuszają jej do ekstremalnego wysiłku, a co za tym idzie – w 95 procentach programów perfekcyjną płynność animacji masz zapewnioną. Gdy pojawią się takie pozycje, jak **Doom III**, może to być jednak za mało.

MiNt Radeon 9500 Pro 128

Producent	MiNt
Informacje	MojePC, www.mojepc.pl
Cena	980 zł

+	–
bardzo dobra wydajność w trybach bez antyaliasingu	niemożność przetaktowania
zgodność z DirectX 9	ograniczenia interfejsu pamięci blokujące wydajność

możliwości	2,4
jakość	1,1
wydajność	4,1

Podsumowanie Niestety, ta karta nie poddaje się ani słynnej przeróbce do modelu 9700, ani przetaktowaniu. Na osłodę pozostaje naprawdę wysoka jakość obrazu i funkcjonalność.

3,3

MSI Ti4800SE

Wygląd karty Microstara przywołuje na myśl protypowe modele GeForce FX. Miedziany radiator zamontowano zarówno na procesorze (większy karbowany prostokąt), jak i na pamięciach. Dodatkowo płaskim, nietypowym radiatorem pokryto wszystkie moduły RAM umieszczone na spodzie laminatu. Pod względem jakości wykonania karta MSI robi doskonałe wrażenie. Konstrukcja jest przemyślana i dopracowana w szczegółach. Zintegrowany, ciekawy stylistycznie wentylator wydmuchuje gorące powietrze w kilku kierunkach. Pomagają w tym odpowiednio poprowadzone kanały wentylacyjne. Dzięki nim nawet przy bardzo bliskim umiejscowieniu kolejnej karty rozszerzeń w sąsiednim gnieździe płyty głównej wentylacja będzie zapewniona. Z powodu zainstalowanych radiatorów nie udało się nam zidentyfikować rodzaju użytych układów pamięci. Są to jednak wydajne moduły, dobrze poddające się przetaktowaniu. Jedyne w teście stabilnie pracowały z częstotliwością aż 660 MHz. Standardowo ustawienia dla RAM to 550 MHz.

Sercem karty jest procesor GeForce4 Ti4400, współpracujący z szyną AGP 8x. Jak zwykle w pudełkowych wersjach kart Microstara, w komplecie otrzymujesz kilka wartościowych programów i pełnych wersji gier. Wartość tego oprogramowania jest znaczna i z pewnością dorównuje cenie opisywanej karty MSI. Wydajność, jak to z procesorami NVIDII bywa, jest doskonała w trybach bez uaktywnionych zaawansowanych opcji obróbki tekstur. Osiągi mocno spadają po włączeniu zaawansowanych funkcji. W porównaniu z mocno podkręconym Sparklem z GF 4 Ti4200, model MSI wypadł wyraźnie lepiej. Jest to zasługa wyższych częstotliwości pracy, bo pod względem architektury wewnętrznej oba modele są identyczne.

MSI Ti4800SE

Producent	MSI
Informacje	Micro-Star International, www.msi.com.tw, www.msi-polska.pl
Cena	1099 zł

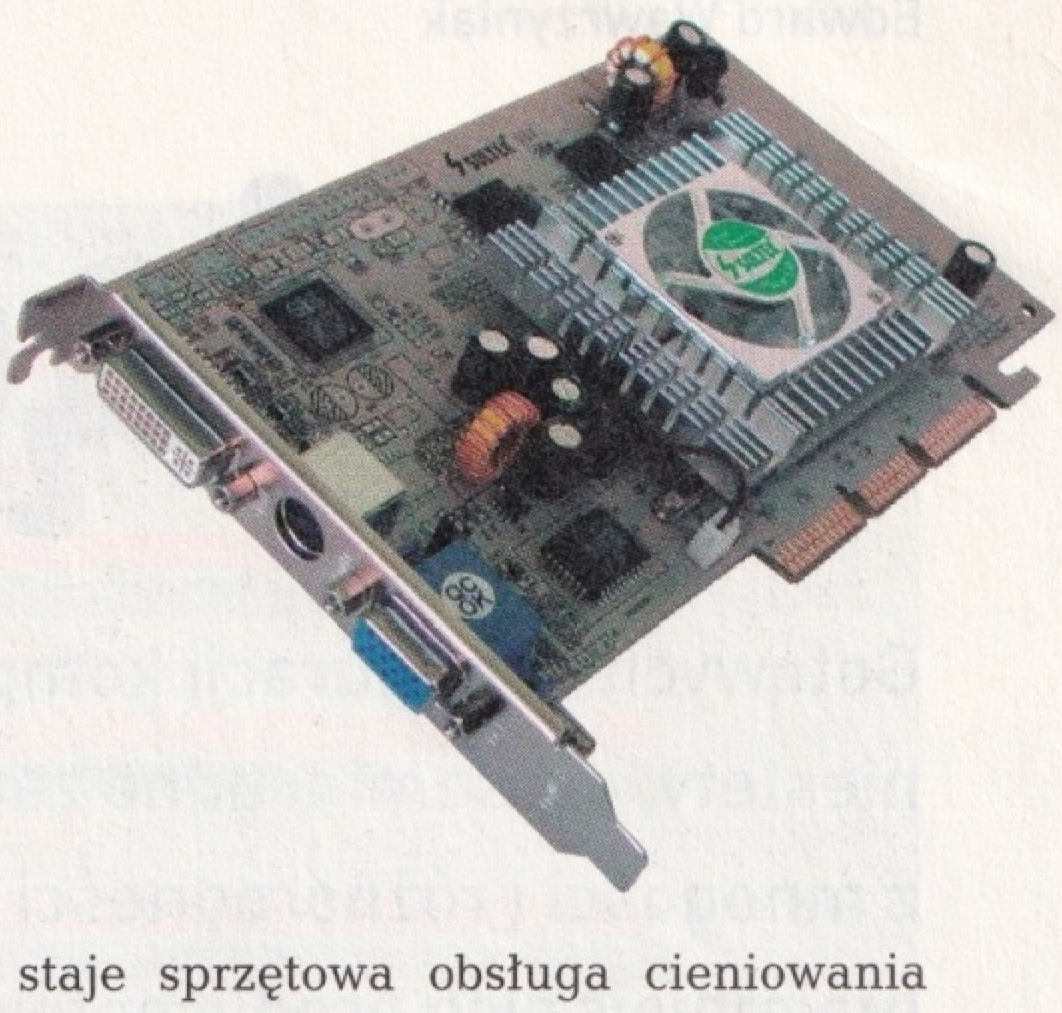
+	–
doskonała jakość wykonania	przeciętna wydajność w trybach z filtrowaniem
pamięci o rekordowej wydajności	brak zgodności z DirectX 9

możliwości	2,9
jakość	2,2
wydajność	3,9

Podsumowanie Wysokiej klasy moduły pamięci pozwoliły na rekordowo wysokie taktowanie 660 MHz. To przełożyło się na wyniki testów lepsze niż u konkurentów.

3,4

Soltek SL-X600-D6DT



Karta Solteka opiera się na najmocniejszej wersji procesora graficznego firmy SiS. Xabre 600 to układ wykonany w nowoczesnym procesie 0,13 mikrona. Nowoczesny proces wytwarzania pozwala na taktowanie układu z wysokimi częstotliwościami, rzędu 300 MHz. Na dodatek wydziela przy tym niewiele ciepła, dlatego Xabre zadowala się skromnym radiatorem ze zintegrowanym wentylatorem. Soltek do pracy z układem SiS przeznaczył szybkie pamięci o pojemności 64 MB. Standardowo taktowane są z częstotliwością równą wartości pracy procesora, czyli 300 MHz (efektywnie 600 MHz). Nam, pomimo braku radiatorów na układach, udało się przetaktować je do częstotliwości 650 MHz. Starsza, wciąż oferowana wersja Xabre 400 podpadła recenzentom ze względu na słabą jakość generowanego obrazu. SiS w swoich sterownikach zastosował typową sztuczkę z obniżeniem jakości tekstur w celu zwiększenia płynności w grach 3D. Najnowsze sterowniki do Xabre 600 nie są obarczone tą wadą. Jakość obrazu, w tym nieszczęsnych tekstur, jest bardzo dobra. Karta ma także złącze cyfrowe DVI, które przyda się posiadaczom paneli LCD. Nie do pogardzenia jest wysokiej jakości wyjście telewizyjne, którego parametry można precyzyjnie dostrajać. Gdy uruchomisz mniej wymagające benchmarki w trybach standardowych (bez filtrowania tekstur), Xabre może pozytywnie zaskoczyć – wyniki są tylko niewiele gorsze od uzyskanych przez Radeon 9100. Niestety, SiS nie ma sprzętowej jednostki cieniowania wierzchołków, lecz realizuje te zadania programowo. Odbija się to fatalnie na wydajności w momencie uruchomienia programu mocno wykorzystującego te nowe funkcje. Na osłodę pozostaje sprzętowa obsługa cieniowania pikseli. Xabre 600 zadowoli średnio wymagających graczy. Miłośnicy strzelanin FPP powinni skierować zainteresowanie w kierunku innych modeli.

Soltek SL-X600-D6DT

Producent	Soltek
Informacje	California Computer, tel. (22) 6680200, www.california.pl
Cena	524 zł

- \+ wydajność bez filtowania
- \+ dobre jakościowo wyjście TV
- \+ atrakcyjna cena
- − brak sprzętowej obsługi cieniowania wierzchołków
- − słaba wydajność

możliwości	2,1
jakość	0,2
wydajność	2,4

Podsumowanie To karta w atrakcyjnej cenie, lecz wymagających graczy raczej nie zadowoli. Brak cieniowania wierzchołków to poważny minus w czasie, gdy na scenę wkracza DirectX 9.0.

2,1

PowerColor Radeon 9100

Procesor Radeon 8500 występuje teraz jako Radeon 9100 lub 9100 L (wersja z niższymi częstotliwościami taktowania procesora i pamięci). Do testu wybraliśmy model PowerColor, który jest opatrzony dopiskiem LE, ale pracuje z niższym taktowaniem, niż przewidują zalecenia ATI. Zainstalowane na karcie 128 MB pamięci charakteryzuje się długim czasem dostępu, oszacowanym na 4 ns, mimo to pamięci stabilnie pracowały nawet z częstotliwością 590 MHz. Także procesor ze skromnym układem chłodzącym wytrzymał pracę z taktowaniem 295 MHz.

Nie da się ukryć, że niegdyś zachwycające osiągi Radeona 8500 dzisiaj można uznać najwyżej za zadowalające. Radeon 9100 zapewnia bardzo dobre osiągi, gdy uruchomisz gry bez dodatkowych bajerów, poprawiających wygląd otoczenia 3D. Jeśli pracujesz w rozdzielczości 1024x768, to nawet z uruchomionymi wodotryskami grafika powinna być generowana z dużą płynnością. Nie należy również zapominać o tym, że karty ATI mają wysokiej jakości wyjścia telewizyjne. To w czasach, gdy coraz częściej komputer służy również jako odtwarzacz filmów, liczy się coraz bardziej. Oprogramowanie, które PowerColor dodaje do karty, prezentuje się nadzwyczaj skromnie i składa wyłącznie z programowego odtwarzacza DVD – WinDVD. Pewnym minusem karty jest obsługa interfejsu graficznego AGP 4x. Nie jest to wielka wada obecnie, bo programy użytkowe i gry nie są przystosowane do wykorzystania w pełni potencjału AGP 8x. Niedługo powinno się to jednak zmienić, a wtedy Radeon 9100 będzie cierpiał z powodu „wąskiego gardła", jakim jest ograniczona przepustowość interfejsu.

PowerColor Radeon 9100

Producent	PowerColor
Informacje	JTT Computer, tel. (71) 3475800, www.jtt.pl
Cena	619 zł

- \+ niezła wydajność
- \+ dobra jakość obrazu 2D i 3D
- − interfejs AGP 4x
- − brak zgodności z DirectX 9

możliwości	1,8
jakość	1,0
wydajność	2,4

Podsumowanie Stary Radeon 8500 w nowym przebraniu nie zapewnia już dzisiaj takiej wydajności, jakiej oczekują gracze, nawet po przetaktowaniu, któremu poddaje się dość chętnie.

2,1

Edward Wawrzyniak

Grające szafy

Gotowych konfiguracji komputerów jest niemal tyle, ile gwiazd na niebie, niestety, czasami trudno zauważyć tę najjaśniejszą. Przeważnie wynika to z mnogości i różnorodności dostępnych konfiguracji oferowanych przez większych lub mniejszych producentów.

Na CD:
Pełna tabela z wynikami testów

Jeżeli jednak zdecydujesz się na zakup wymarzonej maszynki do gier, z pewnością znajdziesz jedną cechę wspólną – wysoką cenę. Niestety, obecnie zestaw (komputer, monitor, klawiatura, mysz, system) zapewniający odpowiedni komfort grania – bez redukowania rozdzielczości czy wyłączania poszczególnych efektów graficznych – w takie hity, jak **UT2003** czy **Morrowind**, to wydatek rzędu kilku tysięcy złotych.

Aby ustrzec cię przed pułapkami czekającymi na potencjalnego nabywcę, przedstawiamy wyniki testu komputerów w cenie 4–5,5 tysiąca złotych. To maszyny, których jedynym celem jest zadowolenie graczy przemierzających wirtualny świat **Morrowinda** lub lądujących na obcych planetach w pełnej okazałości efektów graficznych oraz dźwiękowych.

Prezentacja zawodników

W szranki stanęło jedenaście zestawów komputerowych, każdy wyposażony w system, klawiaturę, mysz oraz monitor. Podana cena zawiera wszystkie wymienione elementy plus wszelkie dodatki, jak głośniki lub kontrolery gier. Dotarły do nas konfiguracje zarówno charakteryzujące się dobrym stosunkiem wydajności do ceny (MSD PC Bird Quadra), jak i maszyny, w których główny nacisk położono na wydajne przetwarzanie grafiki 3D (JTT PC Adax sBravo W2400X40, Komputronik Geo- PC Wenus Home P4260V/60).

Mięśnie, serce i pamięć dla maniaka

Jednym z najbardziej obciążonych podzespołów w komputerze zapalonego gracza jest karta graficzna. To ona, stanowiąc niejako kręgosłup komputera, decyduje o jego sile (wydajności).

Obecnie najbardziej wydajny jest układ graficzny ATI Radeon 9700, chociaż powoli wyrasta na jego konkurenta nowy układ NVIDII GeForce FX. Niestety, jeszcze nie mieliśmy okazji porównać obu rozwiązań, ale z pierwszych doniesień można wywnioskować, że walka będzie wyrównana, a buńczucznie zapowiadana przewaga nowego układu NVIDII pozostaje na razie „faktem marketingowym". Oczywiście domysły zostaną ostatecznie zweryfikowane przez rzetelne porównanie tych dwóch układów, które już niedługo zamieścimy na łamach GameStara.

Z kart graficznych opartych na układzie ATI Radeon 9700 korzystały aż cztery zestawy. Dało im to bardzo wysokie wyniki w teście wydajności, niestety, znacznie podwyższyło ich ceny (różnica ceny pomiędzy kartami graficznymi opartymi na układzie ATI Radeon 9700 a NVIDII GeForce4 Ti4800 to wielkość rzędu 800-1000 zł).

W kategorii „tańszych" zestawów komputerowych, w cenie nieprzekraczającej 4,5 tysiąca złotych, niewątpliwy prym wiodą komputery wyposażone w układ NVIDII GeForce4 Ti 4200 (bardzo dobry stosunek wydajności do ceny).

W większości zestawów karty graficzne dysponowały magistralą AGPx8. Sama karta graficzna nie wystarczy jednak, aby w pełni wykorzystać AGP x8. Potrzebna jest odpowiednia płyta główna z chipsetem Intel i7205, VIAKT400, SIS655 obsługująca tę magistralę.

Niestety, żaden z producentów nie odważył się na zastosowanie sławnego już tricku z kartami opartymi na układzie ATI Radeon 9500 PRO. A przecież wystarczyłoby programowe odblokowanie dodatkowych potoków renderujących, przetaktowanie pamięci, procesora, wgranie specjalnego BIOSU i można uzyskać wydajność zbliżoną do najwydajniejszego układu ATI Radeon 9700.

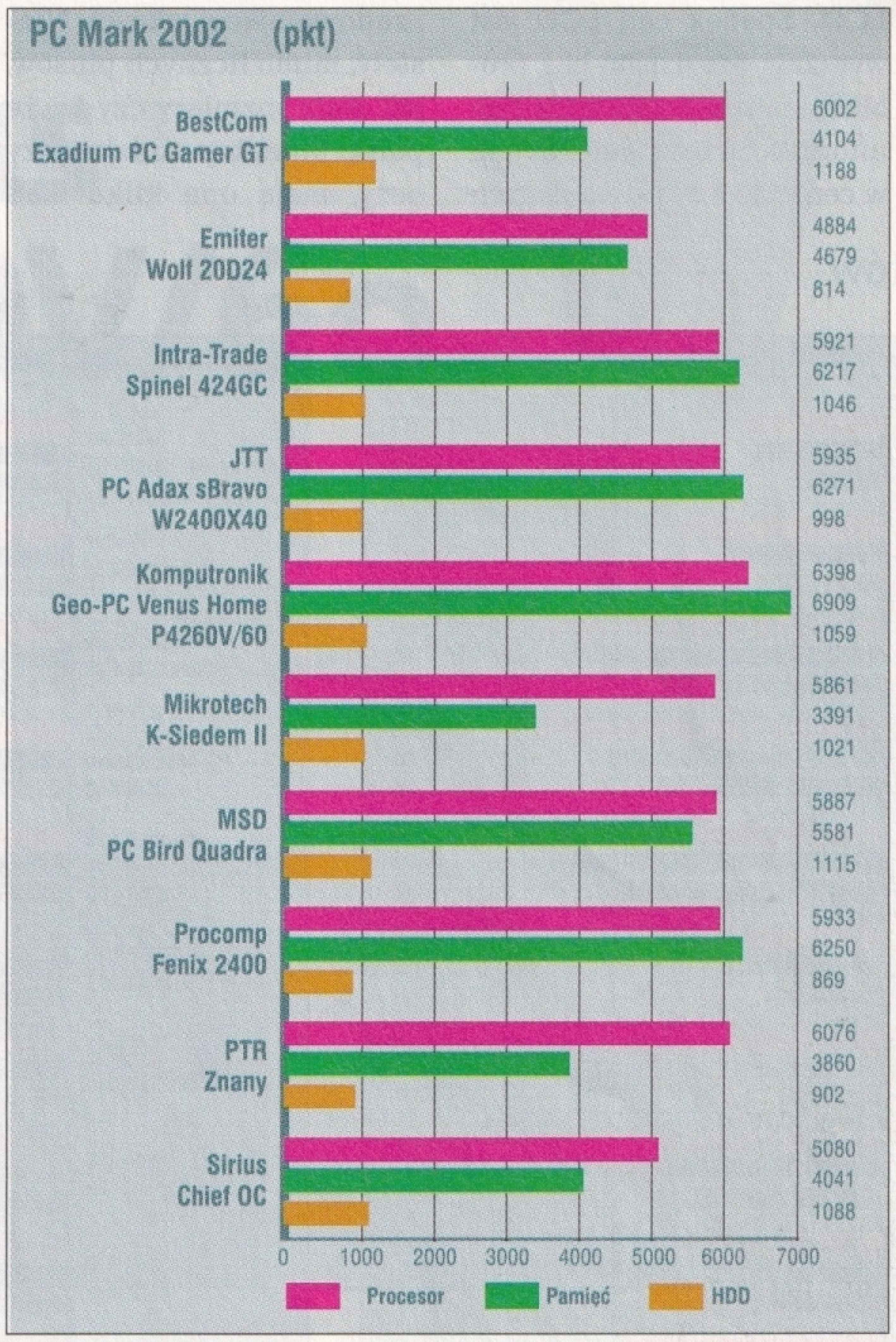
Nie zabrakło natomiast przetaktowanego procesora. Mowa tu o komputerze BestCom Expandium PC Gamer GT, jednym z niewielu wyposażonych w procesor rzeczywiście taktowany z częstotliwością poniżej 2 GHz (AMD Athlon 1,7). Producent jednakże przyspieszył magistralę procesora z 133 MHz do 166 MHz (rzeczywiste taktowanie około 2 GHz). Ostatecznie uzyskał wyniki zbliżone do procesora AMD Athlon 2,4 XP. Należy dodać, że komputer pracował bez zarzutu i poprawnie przeszedł całą procedurę testową.

Żeby komputer podołał najnowszym grom, wydajna karta graficzna musi być wspierana przez szybką jednostkę centralną. Procesor to niewątpliwie serce każdego komputera – nigdy nie odpoczywa, może najwyżej zwolnić pracę.

Na rynku niewątpliwie liczą się tylko dwaj producenci procesorów: gigant Intel i ciągle niedające za wygraną AMD, a walka między nimi wiąże się ze stałym obniżaniem cen.

W naszym teście uwidoczniła się wyraźna dominacja procesorów Intela: aż osiem komputerów korzystało z procesora tej firmy, a tylko trzy wyposażono w konkurencyjne procesory AMD. Oczywiście nie ilość jest ważna, ale jakość (wydajność), a na tym polu panuje równowaga. Komputery wyposażone w jednostkę centralną firmy AMD, choć w znaczącej mniejszości, bez problemu konkurowały z pozostałymi zestawami, a teoretycznie najwolniejszy procesor AMD Athlon XP 1,7 GHz dzięki szybkiej magistrali 166 MHz (po przetaktowaniu) uzyskał jedną z najwyższych not: powyżej 6000 pkt w teście procesora PCMark 2002 Professional. Warto więc czasami poeksperymentować. Najwydajniejszy okazał się procesor Intel Pentium 4 2,6 GHz o rzeczywistej prędkości magistrali 133 MHz, zamontowany w komputerze Komputronik Geo-PC Venus Home P426OV/60.

Wszystkie komputery dysponowały co najmniej 256 MB pamięci DDR-SDRAM. Obecnie jest to niezbędne minimum i w dalszym ciągu sprawdza się maksyma, że pamięci nigdy nie za wiele. Ważny jest również typ pamięci. W zapomnienie idą układy wykonane w technologii PC1700 (rzeczywiste taktowanie z częstotliwością 100 MHz), także pamięci DDR266 (PC2100- 133 MHz) są zastępowane przez wydajniejsze DDR333 (PC2700- 166 MHz). Rzadziej można spotkać teoretycznie najszybsze układy DDR400 (PC3200- 200 MHz) w które został wyposażony komputer PTR Znany.



Mózg i oczy

Najpopularniejszy system to, oczywiście, Windows XP. Wszystkie zestawy, które mieliśmy okazję przetestować, wyposażono w jego polską wersję językową. Miła informacja dla wszystkich zwolenników stabilnie połatanych poprzednich wersji: w dalszym ciągu można nowe okna zamienić na starsze, i to z zyskiem.

Większość testowanych zestawów dysponowała siedemnastocalowym monitorem. Tylko w jednym wypadku producent dołączył monitor

Procedura testowa

Wszystkie komputery zostały poddane jednakowej procedurze testowej. Testy przeprowadziliśmy z użyciem systemów zainstalowanych przez producentów i przez nich skonfigurowanych, bez ingerowania w zainstalowane sterowniki czy te ich ustawienia, które mogłyby wpłynąć na wyniki.

Ocena objęła trzy kategorie: możliwości, jakość i wydajność. Na podstawie otrzymanych wyników obliczyliśmy ocenę końcową. Dodatkowo na podstawie oceny końcowej oraz ceny testowanych zestawów wyliczyliśmy ich opłacalność.

Możliwości

W tej kategorii pod uwagę braliśmy przede wszystkim wyposażenie zestawu. Punkty przyznawaliśmy m.in. za pojemność dysku, typ napędu optycznego, USB 2.0, IEEE1394, kontroler dysku twardego.

Jakość

W tej kategorii punkty można było otrzymać m.in. za długość gwarancji, rodzaj obudowy (punktowana była obudowa trzyczęściowa), kable poprowadzone w sposób uporządkowany, łatwość dostępu do poszczególnych elementów komputera, dołączone oprogramowanie antywirusowe, a także polską instrukcję.

Wydajność

Na ocenę wydajności wpływały wyniki testów przeprowadzonych za pomocą czterech programów: PC Mark 2002 (testy procesora, pamięci, twardego dysku) oraz 3DMark 2001 SE, CodeCreatures Benchmark Pro, Unreal Tournament 2003 Demo i Qukae3 Demo w trzech trybach (sprawdzenie wydajności przetwarzania grafiki 3D).

Wydajność każdego zestawu została obliczona jako suma poszczególnych wyników testów przy zastosowaniu następujących wag:

20% wynik PCMark 2002, 20% 3DMark2001 SE, 20% CodeCreatures Benchmark Pro, 0,5% , Unreal Tournament 2003 Demo i 20% Qukae3 Demo.

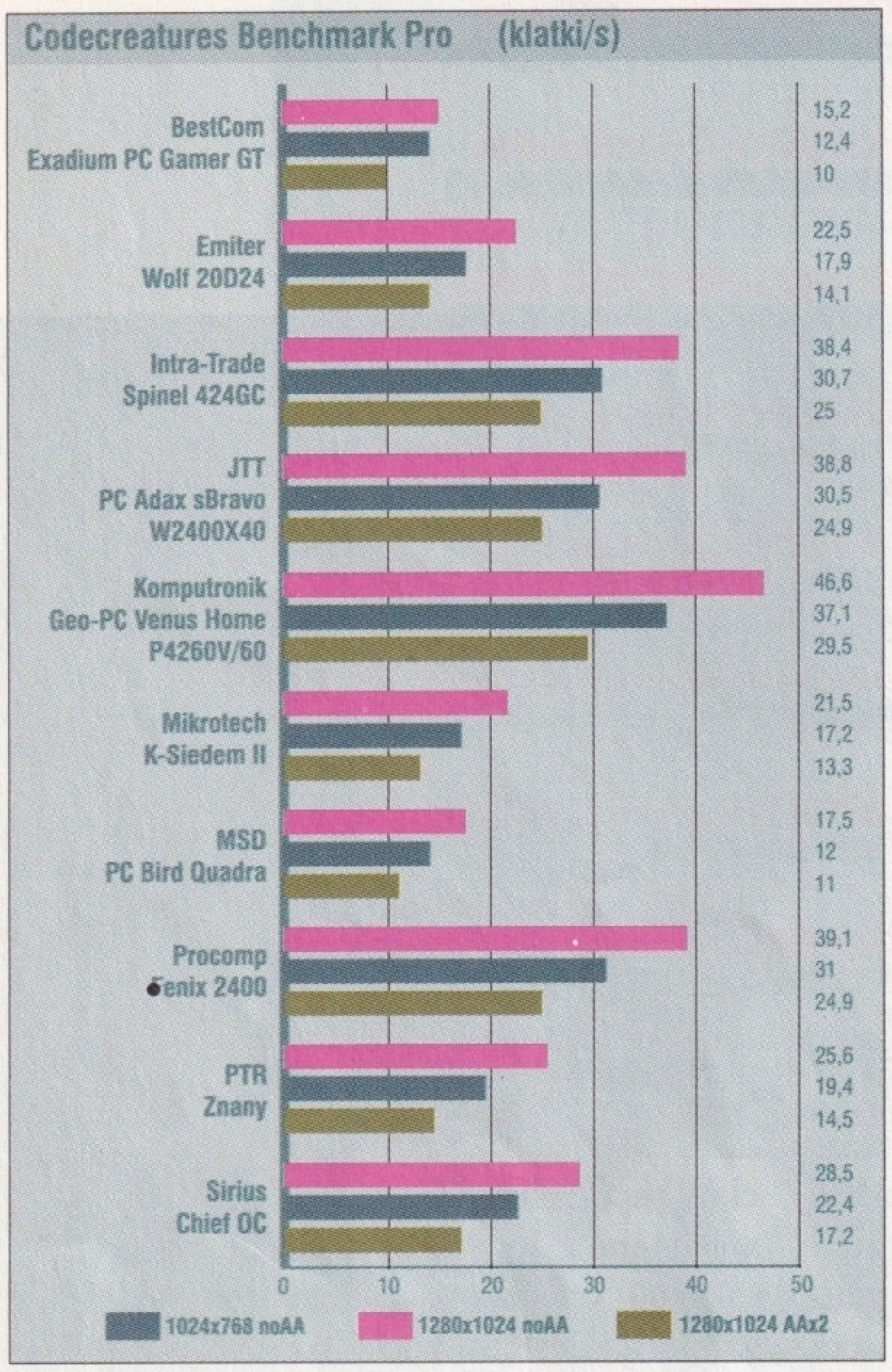
Ocena końcowa

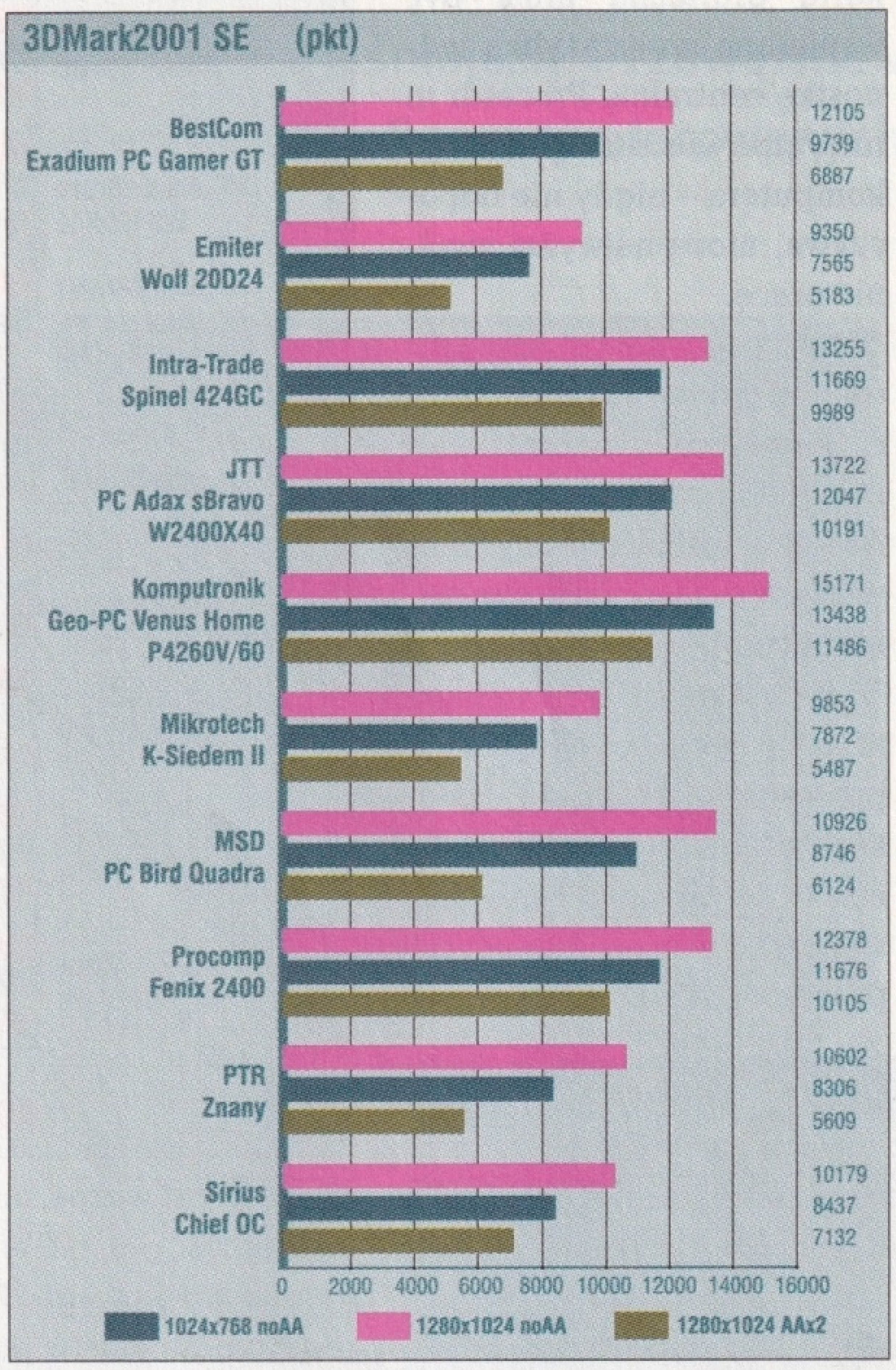
Wyliczona została na podstawie wzoru:

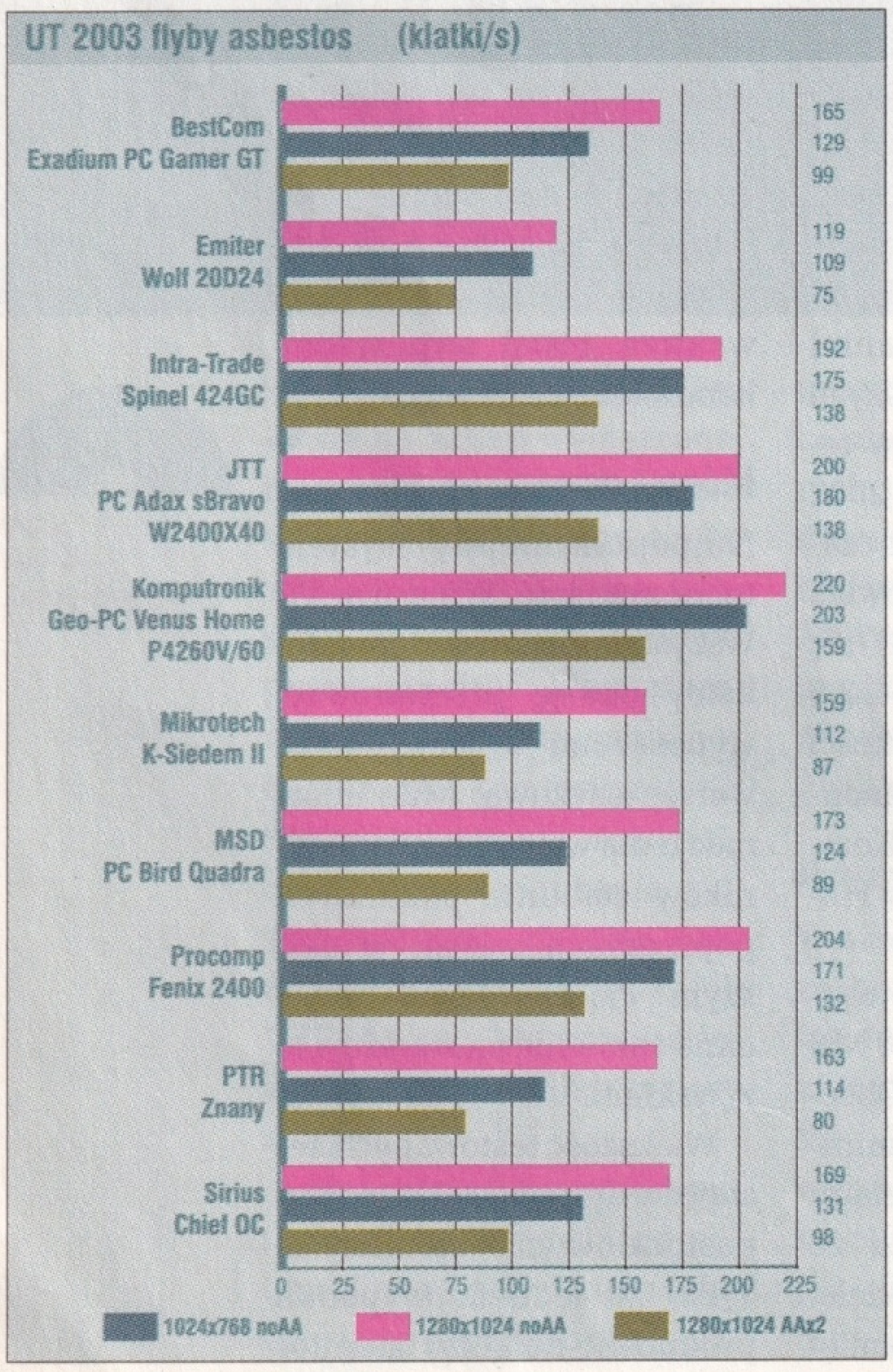
Ok.= 0,6 * ocena wydajności + 0,2 * ocena możliwości + 0,2 * ocena jakości.

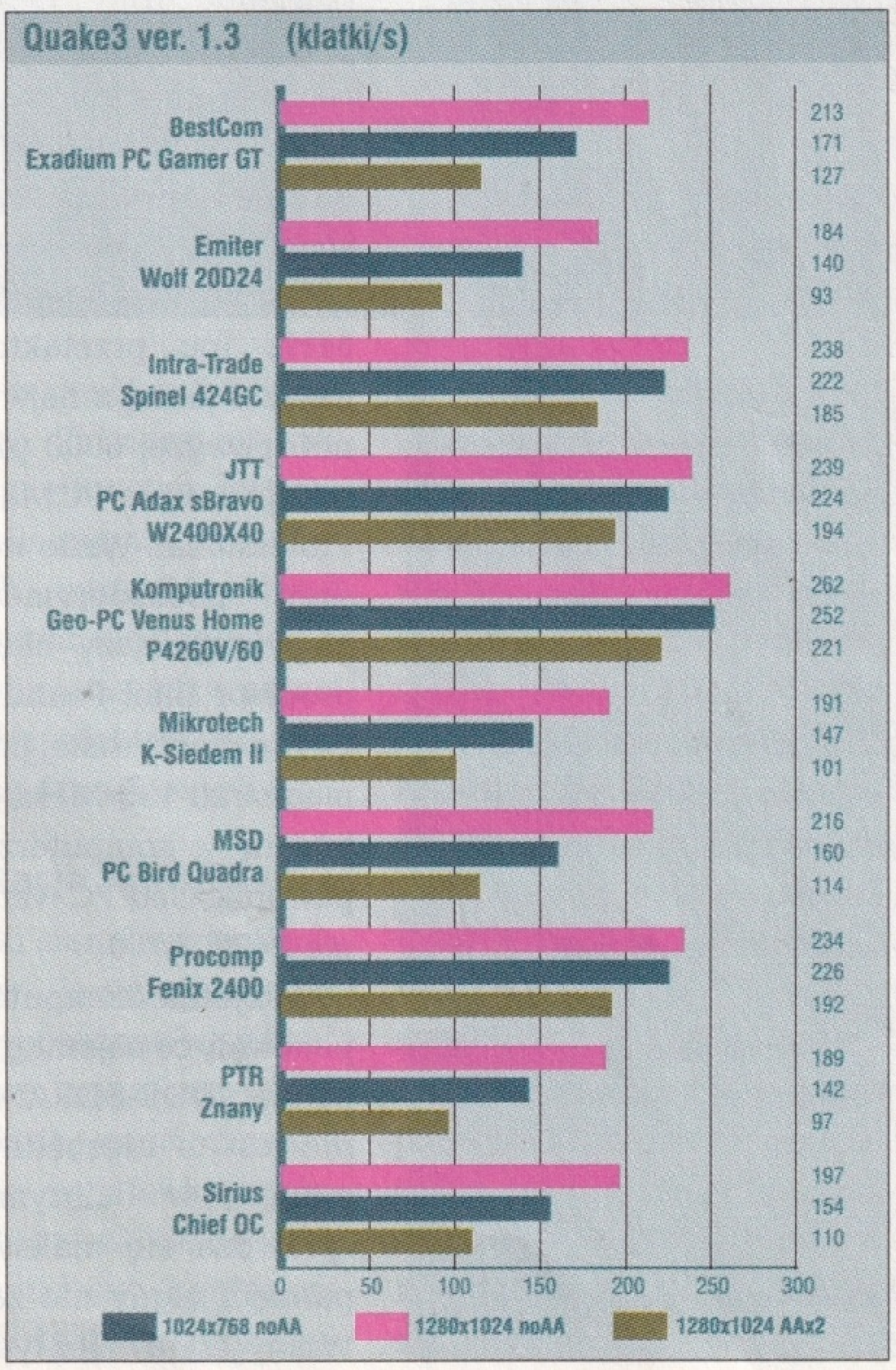
LCD. Spadek cen LCD jest wyraźny: już dzisiaj bez problemu można kupić takie monitory o przekątnej 15 cali w cenie do 1,5 tysiąca złotych i zadowalającej jakości. Niestety, mimo licznych plusów, jak małe rozmiary czy to, że płaski kineskop mniej męczy oczy, mają one kilka wad (zdaniem autora tego testu, który używa LCD 15`). Największą jest brak wyższych rozdzielczości niż preferowana – jeżeli dysponujesz monitorem o przekątnej 15' z preferowaną rozdzielczością 1024x768, to wyższej nie uzyskasz.

Wyniki testów









To, co kręci, czyli napędy i dodatki

Oczywiście wydajność to nie wszystko. Komputer powinien być w pełni multimedialną zabawką. Najlepiej, jeżeli wyposażony jest i w napęd DVD-ROM, i w CD-RW lub 2w1, czyli combo, jak w modelu firmy PTR Znany. Bezprzewodowo-bezproblemowo – niestety, nie zawsze można tak określić pracę urządzeń bez kabli. Jednak bezprzewodowe klawiatury, myszy, a ostatnio nawet kamery internetowe stanowią wyposażenie wielu komputerów.

Trzy z testowanych zestawów wyposażono w bezprzewodowe klawiatury Logitecha, który jest prekursorem tej technologii. W obu wypadkach urządzenia komunikują się za pomocą fal radiowych z odbiornikiem podłączonym do portu USB komputera.

Zalety są ogromne, wystarczy spojrzeć na przypominającą węzeł gordyjski plątaninę kabli z tyłu swojego komputera. Niestety, urządzenia te mają również kilka niedogodności. Przede wszystkim wymagają autonomicznego zasilania, przeważnie w postaci akumulatorków AA, które, jak wiadomo, szybko się wyczerpują.

Morał

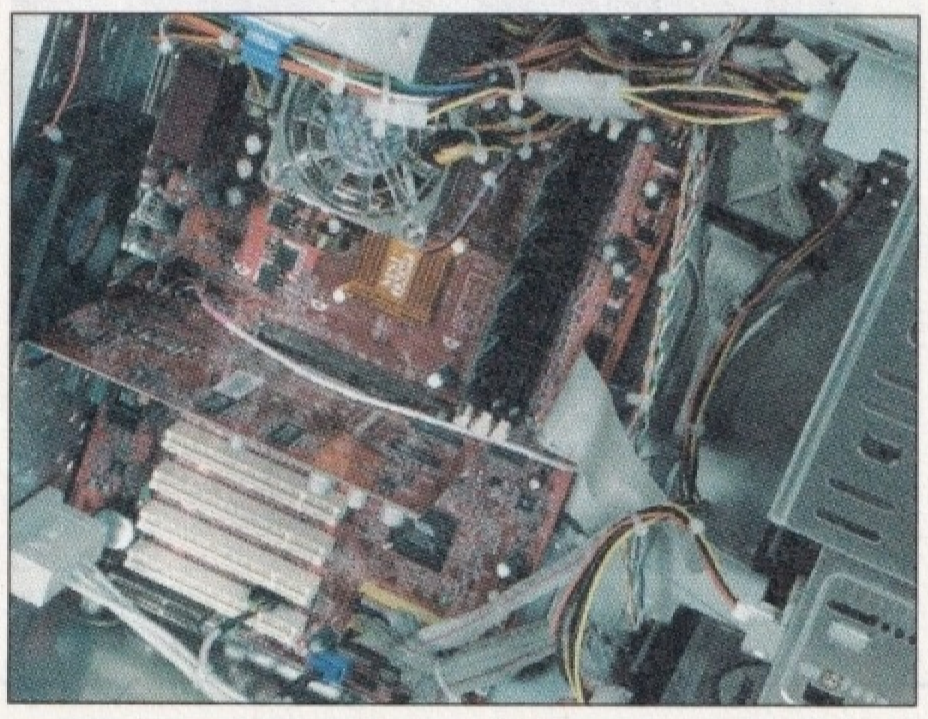
Niestety, zdolności naszej maszynki deprecjonują się wraz z upływem czasu, a to, co dzisiaj jest „super", za kilka miesięcy będzie standardem lub przeżytkiem. Wystarczy ściągnąć najnowszy test 3DMark2003 i poddać próbie swego elektronicznego przyjaciela (NVIDIA GeForce4 Ti4200, Intel Pentium 4 2,2GHZ, 512 MB pamięci). Kilka chwil i... zgroza.
W niektórych testach komputer dał z siebie wszystko i uzyskał... 10 klatek na sekundę. Pozostawmy to bez komentarza.

Komputronik

Geo-PC Venus Home P4260V/60

Zwycięzca naszego testu okazał się niezaprzeczalnym liderem wydajności (4,5 pkt na 5 możliwych do zdobycia). Zestaw należy niewątpliwie do czołówki najlepszych komputerów do gier. Bardzo wydajna karta graficzna oparta na procesorze ATI Radeon 9700 w połączeniu z szybkim procesorem Intel Pentium 2,6 GHz to tandem, który z pewnością przypadnie do gustu wielu graczom. Producent zadbał o to, aby komputer składał się z nowoczesnych i wydajnych podzespołów. Przykładem może być rodzaj zainstalowanej pamięci (DDR333), a także płyta główna oparta na chipsecie Intel i845PE (Gigabyte GA-8PE667 Pro) z pełną obsługą technologii PC2700, USB2.0 (4 złącza). Zadbano również o dodatkowe chłodzenie karty graficznej, instalując obok niej dodatkowy wentylator.

Komputronik Geo-PC Venus Home to niewątpliwie bardzo udana konfiguracja, w której główny nacisk położono na wydajność, nie zapominając jednak o jakości wykonania oraz możliwościach komputera.



Geo-PC Venus Home P4260V/60

Producent	Komputronik	Procesor	Pentium 4 /2,6 GHz
Informacje	Komputronik, tel. (61) 8326257, www.komputronik.pl	Pamięć	256 MB DDR333
		Karta graficzna	ATI Radeon 9700 PRO
		Twardy dysk	60 GB
Cena	5490 zł		

- + wysoka wydajność
- + dobrej jakości karta dźwiękowa
- + napęd DVD-ROM
- − przetaktowany procesor, pamięć
- − brak obsługi AGP x8

możliwości	2,3
jakość	5,0
wydajność	4,5

Podsumowanie Niezaprzeczalny lider wydajności, złożony z komponentów, które dodatkowo zostały przetaktowane (procesor i pamięć – magistrala 577 MHz, pamięć 384 MHz).

4,2

Intra Trade

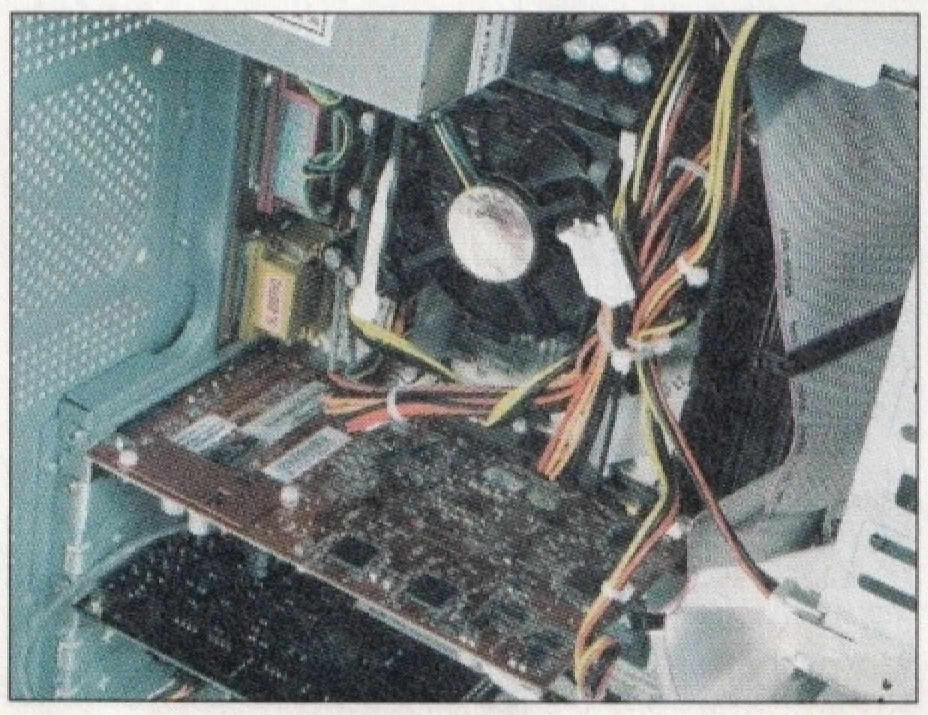
Spinel 424GC

Komputer ten uzyskał wysokie noty w teście wydajności (4 pkt na 5 możliwych do zdobycia – przegrał jedynie z Geo-PC Venus Home P4260V/60 o 0,55 pkt) – i jakości (4,5 pkt na 5 możliwych do zdobycia). Dało mu to wysoką ocenę końcową i ostatecznie drugie miejsce.

IntraTrade Spinel 424GC charakteryzuje niewątpliwie jego relatywnie niska cena, jest to bowiem najtańszy z zestawów wyposażonych w kartę graficzną opartą na układzie ATI Radeon 9700. Mimo że różnica w cenie jest znaczna (prawie 500 złotych na korzyść IntraTrade) producentowi udało się tak dobrać wszystkie elementy, aby komputer był bardzo wydajny.

Jako jednostkę centralną zastosowano Intel Pentium 4 2,4 GHz (efektywna magistrala 533 MHz) z 512 MB szybkiej pamięci DDR333. Ta silna konfiguracja dodatkowo wsparta została pojemnym twardym dyskiem (IBM IC35L060AVV207-0 60 GB) o prędkości 7200 obr./min. Producent zrezygnował z odtwarzacza płyt DVD oraz nagrywarki na rzecz napędu CD-ROM. Zrezygnowano również z karty dźwiękowej zintegrowanej z płytą główną i zamontowano Sound Blaster Live z pełną obsługą głośników 5.1. Całości dopełnia monitor NEC FE770 o przekątnej 17 cali.

Niewątpliwą zaletą tego komputera, w porównaniu do zestawów o podobnej konfiguracji, jest niższa cena, która nie przeszkodziła w tym, aby zestaw ostatecznie uplasował się na wysokim trzecim miejscu.



Spinel 424GC

Producent	Intra Trade	Procesor	Pentium 4 /2,4 GHz
Informacje	Intra Trade, tel. (22) 6322266 www.intra-trade.com,pl	Pamięć	512 MB DDR333
		Karta graficzna	ATI Radeon 9700 PRO
		Twardy dysk	60 GB
Cena	4999 zł		

- + wysoka wydajność
- + dobrej jakości karta dźwiękowa
- + relatywnie niska cena
- + duża pojemność pamięci RAM
- − brak DVD-ROM

możliwości	2,5
jakość	5,0
wydajność	4,0

Podsumowanie Producentowi udało się złożyć zestaw niewiele ustępujący zwycięzcy naszego testu i jednocześnie o 500 zł od niego tańszy.

4,0

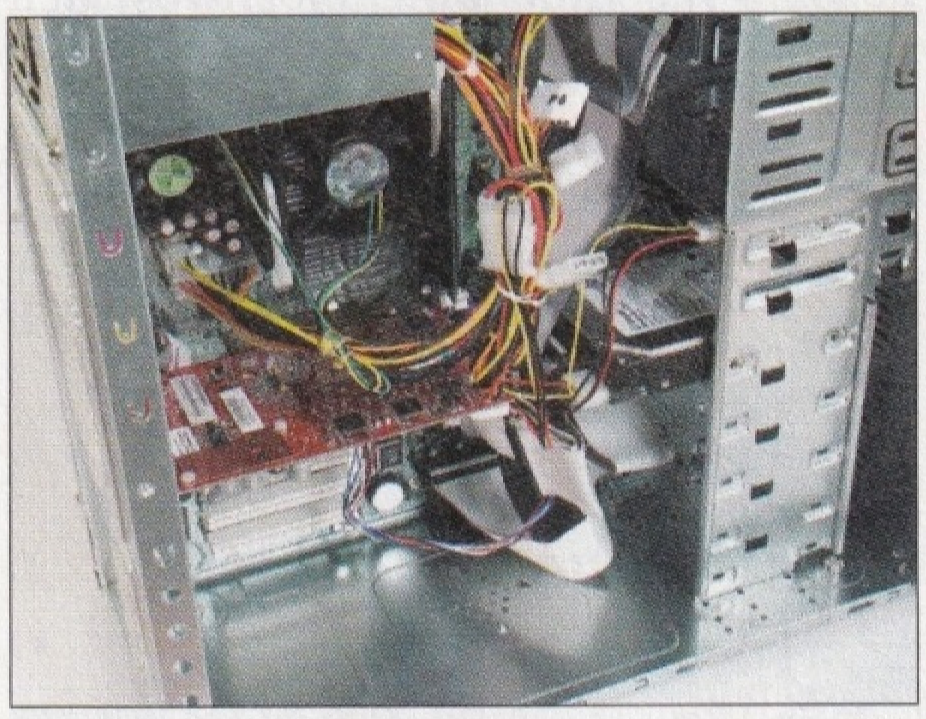
Procomp

Fenix 2400

Niewątpliwym zwycięzcą naszego testu okazały się karty graficzne korzystające z układu ATI Radeon 9700, w który został wyposażony również komputer Procompu. Jako jednostkę centralną wybrano popularny procesor Intel Pentium 4 2,4 GHz (w naszym teście aż trzy z czterech komputerów wyposażonych w kartę graficzną z układem ATI Radeon 9700 korzystały z tego procesora). Wiąże się to z jego dobrym stosunkiem wydajności do ceny. Dodatkowo do dyspozycji jest aż 512 MB pamięci operacyjnej (PC2700) oraz płyta główna wyposażona w chipset Intela i845PE (obsługa pamięci PC2700, interfejsu USB2.0, AGPx4).

Kolejna mocna strona tej konfiguracji to szybki (7200 obr./min) oraz pojemny twardy dysk (Seagate ST380021A 80 GB). Ponieważ systemy, aplikacje czy gry rozrastają się coraz bardziej, tak duża pojemność to niewątpliwie dobra inwestycja na przyszłość.

Zestaw Procompu to niewątpliwie udana konfiguracja, cechująca się zarówno wysoką wydajnością, jak i starannym dobraniem poszczególnych elementów. Niewiele da się w nim znaleźć słabych stron, może poza wysoką ceną. Niestety, za komputery tej klasy trzeba słono zapłacić, jednakże radość z ich posiadania jest równie duża.



Fenix 2400

Producent	Procom	Procesor	Pentium 4 /2,4 GHz
Informacje	Pronox Technology, tel. (32) 2075600, www.pronox.com.pl	Pamięć	512 MB DDR333
		Karta graficzna	ATI Radeon 9700 PRO
		Twardy dysk	80 GB
Cena	5499 zł		

+ wydajność
+ napęd CD-RW
+ pojemny dysk twardy

− karta dźwiękowa zintegrowana z płytą główną
− brak obsługi AGP x8

możliwości	2,4
jakość	5,0
wydajność	3,9

Podsumowanie Wysoka wydajność tego zestawu idzie w parze z dobrym wyposażeniem oraz dbałością o wykończenie i odpowiednie zamontowanie poszczególnych elementów.

3,8

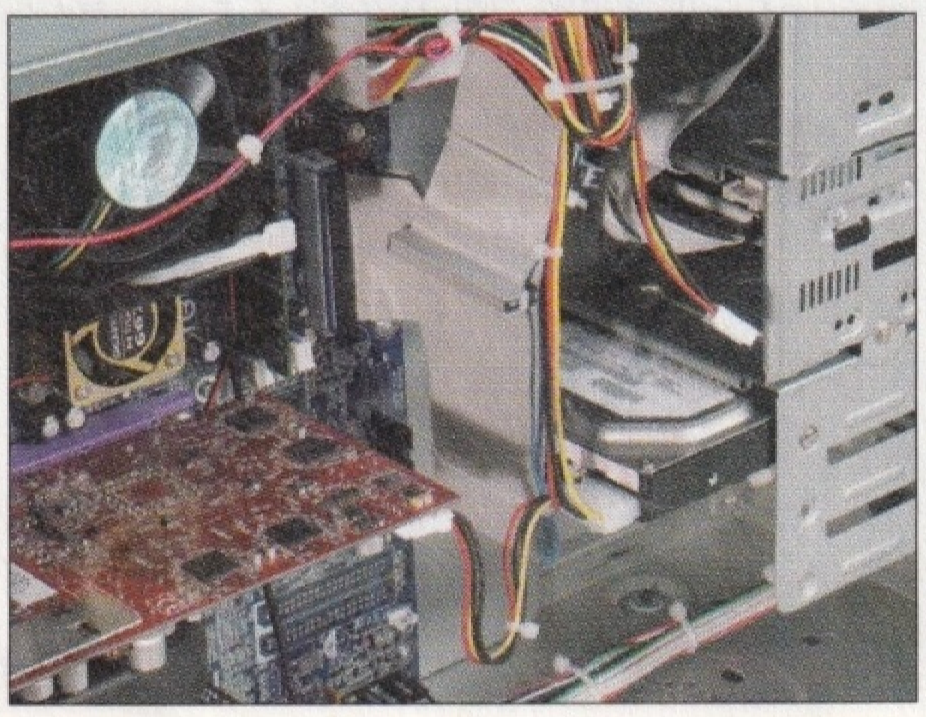
JTT

PC Adax sBravo W2400X40

Zastosowanie wydajnego akceleratora znacznie wpływa na zwiększenie wydajności przetwarzania grafiki 3D, a co za tym idzie – komfortu grania, oczywiście przy założeniu, że komputer dysponuje szybkim procesorem. Produkt JTT spełnia oba warunki. Wydajny układ graficzny wsparty został szybkim procesorem Intel Pentium 4 2,4 GHz oraz 256 MB szybkiej pamięci PC2700. W rezultacie komputer uplasował się na trzecim miejscu w teście wydajności, uzyskując 4,0/5 pkt.

Do plusów tej maszynki należy zaliczyć pełną obsługę magistrali AGP 3.0 (AGPx8) oraz interfejsu USB 2.0 (4 wyjścia).

W przeciwieństwie do zwycięzcy naszego testu, Adax nie dysponuje napędem DVD-ROM, który zastąpiono nagrywarką (Samsung SW-240-B 40x/12x/40x). Twardy dysk ma, jak na obecne standardy, niezbyt imponującą pojemność 40 GB i mimo najlepszego w tym wypadku stosunku możliwości do ceny czasami wielkość ta może się okazać niewystarczająca. Żadnych zarzutów nie można mieć do pozostałych elementów zestawu, może z wyjątkiem jednoczęściowej obudowy (niestety, wszyscy miłośnicy grzebania w bebechach będą mieli utrudnione życie.



PC Adax sBravo W2400X40

Producent	JTT	Procesor	Pentium 4 /2,4 GHz
Informacje	JTT Computer, tel. (71) 3475800, www.jtt.com.pl	Pamięć	256 MB DDR333
		Karta graficzna	ATI Radeon 9700 PRO
		Twardy dysk	40 GB
Cena	5499 zł		

+ wysoka wydajność
+ napęd CD-RW

− jednoczęściowa obudowa
− karta dźwiękowa zintegrowana z płytą główną

możliwości	2,5
jakość	4,7
wydajność	4,0

Podsumowanie Firma znana z bardzo dobrych komputerów i tym razem stanęła na wysokości zadania, przysyłając urządzenie cechujące się wysoką wydajnością i dobrym wyposażeniem.

3,8

Ankieta dla Czytelników

GameStar to pismo, które tworzone jest dla graczy i ich zdanie jest dla nas najważniejsze. Dołożyliśmy wszelkich starań, aby pierwszy numer był jak najbardziej atrakcyjny, lecz ocena należy do was. Pomóżcie nam redagować lepszą gazetę, odpowiadając na poniższe pytania. Dotyczą one zarówno tego numeru, jak i podstawowych informacji o was, dzięki którym kolejne numery będą coraz lepiej spełniały oczekiwania czytelników.

Wśród osób, które odeślą wypełnione ankiety, rozlosujemy nagrody. Do wygrania m.in. 3 bezprzewodowe myszy, 3 zestawy głośnikowe i wiele innych, atrakcyjnych gadżetów.

Jak wziąć udział w ankiecie?

Wystarczy odpowiedzieć na poniższe pytania i przesłać je pod poniższym adresem:

IDG Poland S.A.
ul. Jordanowska 12
04-204 Warszawa
Z dopiskiem **„Ankieta GameStar"**

Ankieta dla Czytelników *GameStara*

Twoja ocena magazynu GameStar

1) **Jaką część tego wydania magazynu GameStar przeczytałeś?**
- ❑ Całość
- ❑ Większość
- ❑ Połowę
- ❑ Mniej niż połowę
- ❑ Prawie nic

2) **Jak oceniasz, w skali od 1 (najgorzej) do 5 (najlepiej) poszczególne działy pisma?**
- Nowości ....
- Zapowiedzi ....
- Recenzje ....
- Kody i triki ....
- Testy ....
- Sprzęt ....

3) **Jak oceniasz proporcje poszczególnych działów?**
- ❑ Wszystko jest w porządku
- ❑ Jest za dużo (podaj nazwę działu) ....
- ❑ Jest za mało (podaj nazwę działu) ....

4) **Najlepszy artykuł, twoim zdaniem, to (podaj numer strony, na której się zaczyna):** ....

5) **Najsłabszy artykuł, twoim zdaniem, to (podaj numer strony, na której się zaczyna):** ....

6) **Zaznacz te określenia (może być kilka), które charakteryzują recenzje gier w tym wydaniu:**
- ❑ Rzetelne i wiarygodne
- ❑ Interesujące
- ❑ Wyczerpujące
- ❑ Pobieżne
- ❑ Mało wiarygodne
- ❑ Nudne

7) **Jak oceniasz gry dołączone do tego wydania GameStara**
- ❑ Bardzo dobre
- ❑ Dobre
- ❑ Przeciętne
- ❑ Słabe
- ❑ Bardzo słabe

8) **W kolejnych wydaniach chciałbyś znaleźć pełną wersję gry z gatunku:**
- ❑ FPP
- ❑ RTS
- ❑ RPG
- ❑ Przygodowa
- ❑ Sportowa
- ❑ Inna ....

9) **Czy na podstawie naszych recenzji podjąłeś decyzję o zakupie jakiejś gry?**
- ❑ Tak
- ❑ Nie

10) **Ile osób oprócz ciebie czytało ten egzemplarz GameStara?**
- ❑ Tylko ja
- ❑ 1
- ❑ 2
- ❑ 3 lub więcej

11) **Czy planujesz kupić kolejny numer GameStara?**
- ❑ Tak
- ❑ Nie
- ❑ Jeszcze nie wiem

Kilka informacji o tobie

12) **Ile masz lat?**
- ❑ Mniej niż 15
- ❑ 15-17
- ❑ 18-20
- ❑ 21-25
- ❑ 26-30
- ❑ Powyżej 30

13) **Jakie masz wykształcenie?**
- ❑ Podstawowe
- ❑ Średnie
- ❑ Wyższe
- ❑ Jestem uczniem szkoły podstawowej/gimnazjum/szkoły średniej
- ❑ Jestem studentem

14) **Jakie inne gazety komputerowe czytasz?**
- Tytuł 1 ....
- Tytuł 2 ....
- Tytuł 3 ....

15) **Ile czasu tygodniowo spędzasz na graniu w gry komputerowe?**
- ❑ Mniej niż godzinę
- ❑ 1 do 5 godzin
- ❑ 6 do 10 godzin
- ❑ 11 do 15 godzin
- ❑ 16 do 20 godzin
- ❑ 21 lub więcej godzin

16) **Ile w ciągu roku kupujesz oryginalnych gier?**
- ❑ Wcale
- ❑ 1-2
- ❑ 3-5
- ❑ 6-10
- ❑ Powyżej 10

17) **Ile pieniędzy przeznaczasz na zakup gier komputerowych w miesiącu?**
- ❑ Nic
- ❑ Do 50 zł
- ❑ 50-100 zł
- ❑ 100-200 zł
- ❑ 200-300 zł
- ❑ Powyżej 300 zł

18) **Jakim dysponujesz łączem internetowym?**
- ❑ Żadnym
- ❑ Modemowym
- ❑ Stałym, o niewysokiej przepustowości (do 128 Kb/s)
- ❑ Stałym, szerokopasmowym

19) **Czy masz telefon komórkowy?**
- ❑ Tak
- ❑ Nie

20) **Miejsce na dodatkowe uwagi na temat wyglądu, zawartości, płyt lub dowolny inny komentarz** ....

Twoje dane

Imię ....
Nazwisko ....
Adres ....
Telefon ....
e-mail ....

W kolejnym GameStarze

W następnym numerze zajmiemy się szerzej cRPG, sprawdzimy, czy James Bond ma tyle samo uroku na monitorze, co na ekranie kinowym i przyjrzymy się uważnie Red Faction 2.

Gothic II

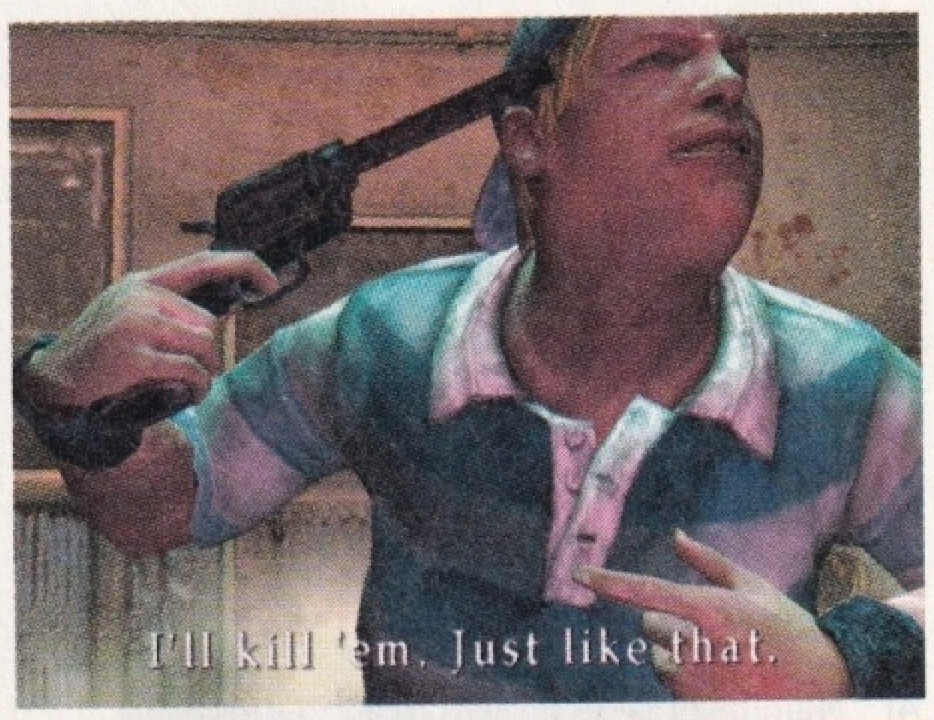
Już najwyższy czas dowiedzieć się, co urzeka, a co rozczarowuje w kontynuacji najciekawszej gry fabularnej 2001 roku. Tym razem zabierzemy cię na znacznie dłuższą wyprawę do krainy miecza i magii. Sprawdzimy też, czy brak jednego ze scenarzystów tworzących pierwszego Gothicu nie odbił się czasem na jakości nowej odsłony gry.

C&C Generals

Sprawdzimy, jak Westwood radzi sobie w trzech wymiarach. Czy to już koniec sławnej serii? A może nowy początek? Przyglądamy się Generalsom z bliska i przedstawiamy szczegóły rozgrywki, zdolności jednostek oraz wyważenie trybu multiplayer.

Silent Hill 2

Gry konsolowe są w większości przeznaczone dla młodszych graczy. Jednak czasem trafiają się wśród nich tytuły wybitne, takie jak Metal Gear Solid czy właśnie Silent Hill. Miłośnicy gier konsolowych otaczają je niemal czcią. Przekonaj się, dlaczego.



Enter the Matrix

Ho, ho! A zatem ta gra jednak istnieje. Czy to tylko bijatyka przeniesiona z konsoli, czy może gra warta filmu? W obszernej zapowiedzi rozwiejemy wszystkie wątpliwości.

Devastation

Choć Devastation wygląda jak klasyczna strzelanina FPP i opiera się na silniku nowego Unreala, to w niczym go nie przypomina. Wybierzemy się na krótką wycieczkę do ponurych miast przyszłości, gdzie niepodzielną władzę sprawuje korporacja Grathius. Wyposażeni w 30 rodzajów broni palnej spróbujemy zmienić ten niefortunny stan rzeczy i rozprawić się ze złem.

Kody i triki

W tym dziale przedstawimy kolejną partię podpowiedzi i kodów. Nie zabraknie, oczywiście, poradników. Nasi ludzie już opracowują rozwiązanie do Gothicu II, Celtic Kings i innych tytułów.

Counter-Strike Condition Zero

Kampania dla pojedynczego gracza, opowiadająca o losach jednego antyterrorysty – to brzmi zachęcająco. Odpowiemy na pytanie, dlaczego gry jeszcze nie ma oraz (przede wszystkim) czy warto dalej na nią czekać.

Sprzęt

Tym razem test komputerów dla naprawdę wybrednych graczy (maszyny w cenie powyżej 6000 zł). W dalszej części tego działu wskażemy także najlepsze i najgorsze kontrolery do gier.

GameStar

Kazimierz Szot prezes zarządu, wydawca

IDG.pl

redakcja
Marcin Lejman redaktor naczelny | **Beata Brzeg- Wieluńska** sekretarz redakcji **Maciej Jurewicz** – z-ca sekretarza redakcji | **Jacek L. Komuda** – redaktor prowadzący | **Edward Wawrzyniak** – sprzęt | **Joanna Cierkońska** – korekta

współpracownicy
Jerzy Rzymowski (JR) | **Miłosz Brzeziński** (MB) | **Marcin Pietrak** (SWY) **Malwina Kalinowska** (MAL) | **Łukasz Wiśniewski** (LTG) **Piotr Nowakowski** (DEL) | **Jarosław Rokicki** (JR) | **Rafał Janus** (RJ) **Krzysztof Daszkiewicz** (KD) | **Juliusz Kornaszewski** (JK) **Paweł Brągoszewski** (PB)

biuro reklamy i marketingu
recepcja (22) 3217900 | **faks** (22) 3217908 | **e-mail** reklama@idg.com.pl **Małgorzata Brudniak** (22) 3217890 | **Agnieszka Cybulska** (22) 3217865 **Katarzyna Baca** | (22) 3217891 | **Karolina Car** (22) 3217910 **Dominika Chrzanowska** (22) 3217907 | **Włodzimierz Duszyk** (22) 3217870 | **Agata Jaśkiewicz** – asystentka (22) 3217896 **Magdalena Jóźwiak** (22) 3217894 | **Agata Myśluk** (22) 3217901 **Grażyna Skibniewska** (22) 3217895 | **Joanna Tarnowska** (22) 3217906 **Sylwia Wiśniowska** (22) 3217909

dział produkcji
Agnieszka Potocka – kierownik | **e-mail** produkcja@idg.com.pl **Magdalena Woźniak** – specjalista ds. technicznych (22) 3217864 **Małgorzata Majer** – specjalista ds. technicznych (22) 3217861

dział wydawniczy
Jacek Dudziński kierownik | **Agnieszka Adaszewska** – promocja (22) 3217875 | **Beata Kołecka** kolportaż (22) 3217871 **Izabella Milke** kolportaż (22) 3217873

prenumerata
Ilona Latowska – kierownik (22) 3217947 | **e-mail** prenumer@idg.com. pl

opracowanie graficzne
Studio Nowe Media | **Krzysztof Pietrasik** – dyrektor artystyczny **Paweł Luty** – skład i łamanie | **Mariusz Rybak** – skład i łamanie **Piotr Wiszowaty** – skład i łamanie | **Agata Filipczak** – grafika prenumeraty

druk
Poligrafia S.A., Kielce

Adres wydawcy
04-204 Warszawa, ul Jordanowska 12
tel. 3217800, faks 3217888

zamówienia na prenumeratę
można składać bezpośrednio w Wydawnictwie IDG Poland SA, jednostkach kolportażu RUCH S.A. na terenie całego kraju, w urzędach pocztowych i u kolporterów m.in. JARD-PRESS SA, Garmond LTD., Kolporter SA. (wysyłka za granicę: informacja www.ruch.pol.pl).

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń.
Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów.
Niezamówionych materiałów nie zwracamy.
ISSN 1730-4288

Wydawca ostrzega, że zabroniona jest bezumowna sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych GameStar po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez Wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.
Wszelkie prawa zastrzeżone. Copyright © 2003 IDG Poland S.A.
Powielenie w jakiejkolwiek formie w celu rozpowszechnienia za pośrednictwem dowolnych mediów całości lub części materiałów tekstowych i graficznych opublikowanych w GameStar jest zabronione.
W sprawie przedruków i oferty marketingu bezpośredniego prosimy o kontakt z Biurem Reklamy IDG Poland S.A.

MAGIX
see. hear. feel. create™
Stwórz własne bity!
Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk. Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również wideoklipów. Możesz wybierać spośród ogromnej ilości dźwięków i filmów wideo, możesz nagrać własne aby stworzyć muzykę na jaką masz ochotę za pomocą znanej metody „drag & drop" (przeciągnij i puść). Specjalnie przygotowane pętle dźwiękowe pozwolą ci natychmiast na tworzenie kompletnych części utworów, używając podstaw takich jak intro, zwrotka, mostek, refren itd. Do dyspozycji wraz z Hip Hop Makerem otrzymujesz Scratch Box - wirtualne gramofony dzięki którym po odrobinie ćwiczeń będziesz tworzyć własne scratche.
• 16 ścieżek dźwiękowych
• najnowsze dzwięki (plik stereo .wav 16 bit; 44,1 kHz) w stylu hip hop (500 plików)
• ScratchBox - wirtualne gramofony
• Style Wizard - kreator aranżacji za pomocą kilku kliknięć myszy
• efekty dźwiękowe - reverb, echo, normalizowanie, zmiana tonacji i wiele innych
• Record - nagrywanie głosu i instrumentów za pomocą mikrofonu
• Multi track mikxer - 5 pasmowy korektor
• pliki video - klipy avi dzięki którym będziesz mógł stworzyć własny teledysk
• efekty wideo - miksowanie obrazu, zanikanie, ustawienia ekranu, blue box i wiele innych
• videoM@ail - wysyłanie plików - imprt i eksport - pliki dźwiękowe i video (wav, avi + MP3 support)
HIP HOP music maker
Create Banging Beats & Tight Videos
CREATE THE VIBE!
• Over 500 kick'n Hip Hop sound files and video clips
Multi-Track mixer to pump up your creation
pad samples & MP3s on 16 stereo tracks
mouse-controlled ScratchBox
49,90
RECORD
Obraz, muzyka, tekst i wideo...
życie i komunikacja wszystkimi zmysłami.
W prosty sposób tworzysz swoją własną treść i publikujesz w Internecie.
Każdy! Wszędzie! W dowolnym czasie!
Twórczość bez ograniczeń.
personal rich media™
Aranżuj - miksuj - działaj!
Hip Hop • Rap • Freestyle • Eastcoast • Westcoast • Dirty South Beats • Battle Rhymes • New School • R&B • Gangsta Rhyme • Old School • Break Dance • G-Funk • Miami Beats • Break Beats
79,00
MAGIX Sound pool 3 collection
Ponad 5000 sampli. Classical Instruments, Mixed Drum Loops, Oneshots, Cool Vocals, Special effects
79,00
MAGIX Sound pool 5 collection
Ponad 5000 sampli. Strictly 80's, Disco/House vol.2, Hip Hop vol. 3, Techno Trance vol.4, Pop Rock
79,00
MAGIX Sound pool 6 collection
Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover
79,00
MAGIX Sound pool 7 collection
Techno/Trance 5, Nu Metal, Easy Listening, World Music (Reggae, Ragga, Oriental), Special FX
POLSKA INSTRUKCJA
49,00
MAGIX Music maker 6 generation
Jeden z najbardziej udanych programów dla twórców nowoczesnej muzyki, 3CD i symboliczna cena
39,90
MAGIX Techno maker
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!
NOWOŚĆ!
39,90
MAGIX DJ Remixing Kit
3 w 1, program do miksowania RemixR, Music Maker i zestaw sampli 3CD
29,90
MAGIX Play R XXL
Sprawdź się jako DJ. Odtwarzaj nagrania z dwóch źródeł i miksuj je ze sobą
29,90
MAGIX Mp3 maker gold
Załaduj pliki z Internetu, swojej kolekcji CD lub kaset magnetofonowych, zmiksuj przy wykorzystaniu tego programu, wypal własny CD z hitami
189,00
MAGIX Video deLuxe
Wszystko czego potrzebujesz do wyprodukowania filmu jest tu zawarte. Intuicyjny interfejs - nieograniczone możliwości - efekt murowany.
269,00
MAGIX Video 2.0 deLuxe
Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box - słowem studio wideo na maksa
459,00
MAGIX Video 2.0 Deluxe Plus
Ogromna ilość efektów do wykorzystania. Synchronizowanie głosu z obrazem. Renowacja starych filmów oraz możliwość „wypalania" własnych CD
NOWOŚĆ!
39,90
MAGIX Pc cleaning lab
M.in: odszumianie, eliminację trzasków, wycinanie wokalu (karaoke).
99,00
MAGIX CD&DVD burnR
Nagrywa CD i DVD, konwertuje MP3, edytuje okładki
139,00
MAGIX Movies to CD&DVD
Obróbka filmów na domowym PC
129,00
MAGIX Pictures to CD&DVD
Edycja i zarządzanie zdjęciami
PL
29,90
MAGIX Music Maker Junior (PL)
Magix Music Maker Junior to idealny program muzyczny dla początkujących. Program stymuluje kreatywność i jest podzielony na różne stopnie trudności
99,00
MAGIX Music maker
Rewelacyjny program do tworzenia muzyki na konsoli PlayStation 2. Sample w zestawie
DŹWIĘKI LOOPY
amunicja do programów muzycznych
hip-hop vol. 1 25,00
hip-hop vol. 2 25,00
hip-hop vol. 3 25,00
hip-hop vol. 1 i vol. 2 39,00
techno trance 25,00
techno power 25,00
ambient dub 25,00
dance 25,00
future wave 25,00
hard house electro 25,00
klimatyczne brzmienia 25,00
music party system 1 25,00
music party system 2 25,00
zakręcone rytmy i tapety muzyczne 25,00
midi power 14,99
39,90
Cena promocyjna przy zamówieniu dowolnego innego produktu z serii MAGIX
99,00
MAGIX Piano & keyboard workshop
Nauka gry na pianinie i syntezatorze
prowadzimy także sprzedaż hurtową, poszukujemy partnerów handlowych
JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?
EXE
www.fajny.pl
12
DZWOŃ:
od godz. 8.00 do 16.00
(071) 3537002
od 10.00 do 21.00
(071) 3110358,
0601 732888
FAKSUJ:
(071) 3537010
PISZ na adres:
EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
INTERNET:
www.fajny.pl
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl
SKLEP FIRMOWY:
Centrum Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260. Wrocław
BIURO HANDLOWE
sprzedaż hurtowa:
EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.
Zadzwoń po bezpłatny KATALOG

WIELKIE HITY ZA 29.99

The Longest Journey – Najdłuższa Podróż

JUŻ W SPRZEDAŻY

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

2 Płyty CD z grą: The Longest Journey – Najdłuższa Podróż. Ich zawartść w pełni odpowiada wersji 4-płytowej

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Dokładna instrukcja do gry

DOBRA CENA 29,99 ZŁOTYCH

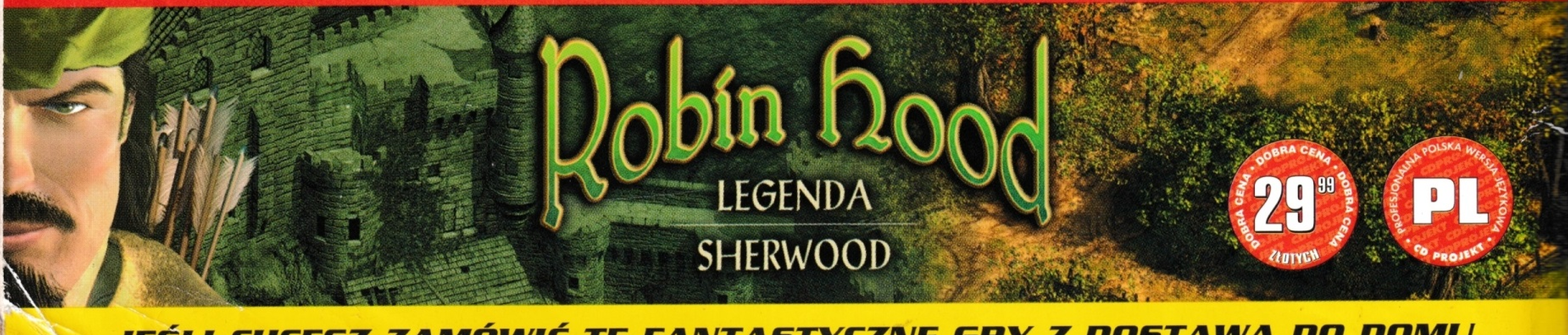
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już w sprzedaży eXtra Gra Wielkie Hity z grą przygodową The Longest Journey (Najdłuższa Podróż). The Longest Journey to jedna z najlepszych przygodówek jaka powstała na komputery PC. Przyjęta niezwykle entuzjastycznie przez graczy z całego świata i Polski, obecnie uchodzi za kultową pozycję w swoim gatunku. Kup grę The Longest Journey w eXtra Grze i tym samym poprzyj naszą ideę wydawania wspaniałych gier w niewiarygodnie niskiej cenie. Szukaj w najbliższym punkcie z prasą.

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA PREMIERY Z DOSKONAŁĄ GRĄ Robin Hood – Legenda Sherwood



DOBRA CENA 29,99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM